青少期刊

新闻出版总署向全国少年儿童推荐优秀少儿报刊
中国少先队事业发展中心推荐刊物
荣获第四届中国优秀少儿报刊奖金奖
全国青少年计算机考试(YNIT)指定刊物
荣获首届山东省新闻出版奖

少年电脑世界

2013年 第11期
www.qsqk.net
腾讯微博 http://t.qq.com/qd_sndn

暴暴蓝摄影作品展

十年蜕变，梦想成真。

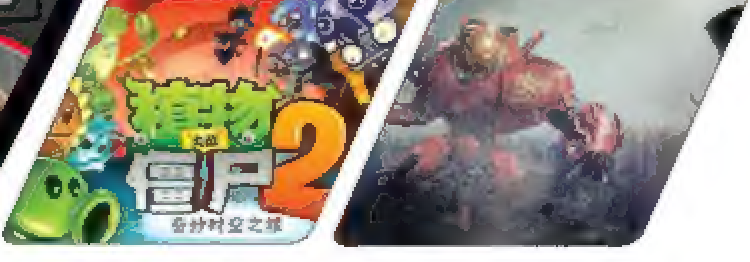
机甲战士的科学八卦

总第270期
ISSN 1007-4449

杂志+光盘=10元

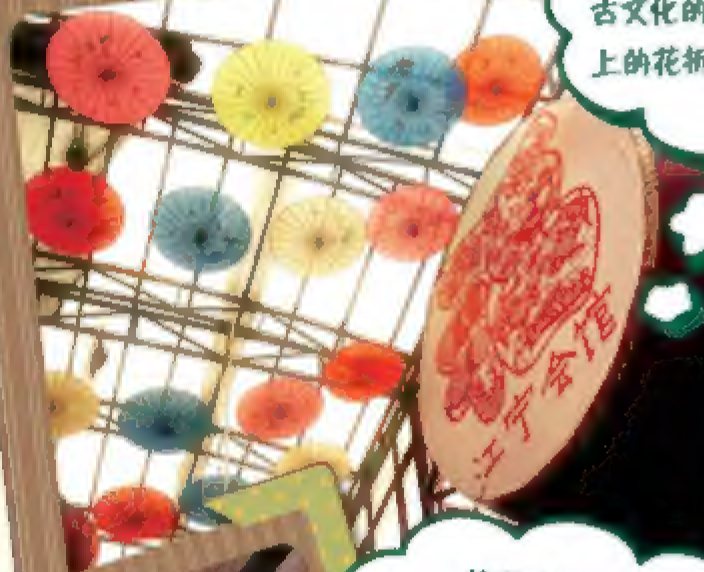
赠送

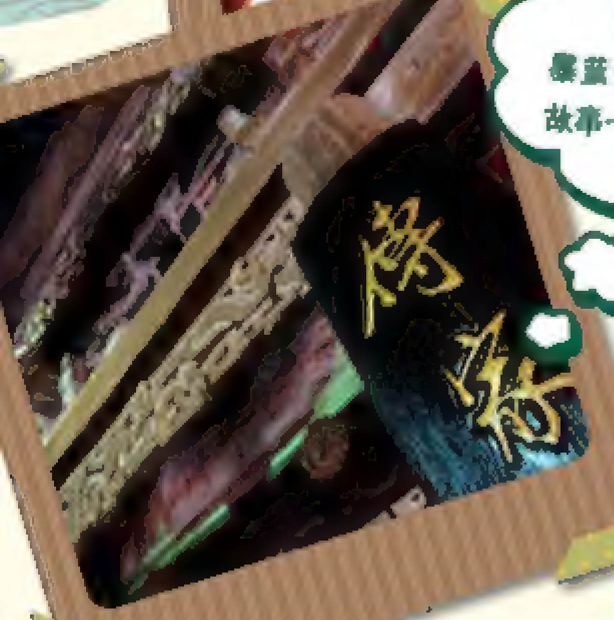
大虾试炼场技术手册



在 2013 年某一月的某一天，暴暴蓝和 Panda 参加了一项摄影活动。早晨 7 点半，二人便收拾好装备前往拍摄场地，小快嘴当然也在暗处远远的跟了上去……此次活动暴暴蓝和 Panda 全程不断地在拍啊拍啊拍啊拍，其中很多经典照片，淀粉们想看吗？快随我来，本期小快嘴为淀粉们奉上暴暴蓝独家美图！

暴暴蓝摄影作品展





怎么样，看完暴暴蓝的作品，你们是不是对他更加崇拜了呢？哈哈，如果你也喜欢摄影，拿着相机拍起来吧，有一天你们的作品也会登在这里哟，小快嘴在这里等你！

英雄联盟之最坑队友
英雄联盟
LEAGUE OF LEGENDS
英雄联盟是一个非常注重团队配合的游戏，当然这也是小编们最擅长的……
某日，小编们战斗正酣……
快点儿进攻！发挥我们的团队战斗力！
SD
咦，丢丢老大跑哪里去了？
我在打野！好多金币啊！
你……在……打……野……
丢丢战绩
杀敌2 死亡24 助攻4
击杀小兵38
收获不少~
最坑队友
最坑
队友

目录

CONTENT

主管/主办/青岛出版集团

出版发行/青岛出版社有限公司少儿期刊中心

编辑/《少年电脑世界》编辑部

顾问/（按姓氏笔划排列）

王荣良 刘瑞挺 吴文虎 苗逢春 谭浩强

编委会主任/吴宝安

副主任/王莉 高继民

编委/（按姓氏笔划排列）

王莉 李茗茗 吴宝安 赵英华 高继民

总编辑/李茗茗

副总编辑/连建军 黄东明

[illegible]

责任编辑/杨东

文字编辑/李舜 袁盈 丁巍 薛雪 宋蕾 翟慧纬

[illegible]

美术编辑/张红

市场部主任/黄东明（兼）

市场部副主任/辛兴 丁巍

广告部/綦晓林

刊号/CN37-1275/TP / ISSN1007-4449

普通版邮发代号/24-124

光盘版邮发代号/24-196

国外发行代号/6219M

每月出版日期/1日

广告经营许可证/青工商广许可号0025

制版/青岛人印人数码输出有限公司

印刷/青岛乐青力科技发展有限公司

发行/青岛市邮政局

订阅/全国各地邮政局

定价/5.00元

杂志+光盘定价/10.00元

（如有印刷、装订错误请与本刊发行广告部联系调换）[illegible]

地址/青岛市海尔路182号

邮编/266061

电话/编辑部：（0532）68068723

广告部：（0532）68068716

（0532）68068738

传真/（0532）68068709

E-mail/qsqksndn@gmail.com

网址/http://www.qsqk.net

杂志社声明

1 杂志自投稿作者应保证拥有该作品的完全著作权（版权），该作品不得侵犯他人的著作权。

2 杂志及光盘中所涉网页链接均已经过查验，若杂志出版后因网页更新出现不良内容，本杂志社不承担责任，请读者自觉抵制并积极举报。

3 未经杂志社书面许可，作者不得允许任何单位或个人以任何形式使用在本杂志上发表的作品，著作权法另有规定的除外。

4 凡向本刊投稿，如作者未提前声明，均视为授予本刊纸质出版及数字出版（包括但不限于网络、手持阅读器、手机终端）版权，本刊所支付[illegible]

小编剧场 封二

嘿镜头

暴暴蓝摄影作品展 1

■ E 度空间

十年蜕变，梦想成真 4

机甲战士的科学八卦 7

■ Q 族报告

揪出隐身好友 10

QQ 昵称的那些事儿 12

■ 鱼视界

搞怪十一月，万圣节的戏闹 14

■ 游戏梦工厂

迷宫理论与设计（上） 16

■ 淀粉都知道

炫讯 20

炫技 22

■ 游间道

穿越火线

暗影模式之“迷失城堡” 24

攻略地带

仙剑奇侠传 5 前传（四） 26

酋长 SOS 32

■ 月光宝盒

卡图斯 34

蒙特祖玛的宝藏 4 37

■ E 仔俱乐部

淀粉来信 38

大院线

11月是一个特别的月份，因为“11”的个位数和十位数相加，会得到一个特别的数字——2！为了尽力融入这个十分“2”的气氛，两部电影都推出了自己的第“2”部，为我们带来“不二”的精彩！

雷神2

相信淀粉们都看过《复仇者联盟》，并对各路超级英雄齐上阵狂杀敌的情节大呼过瘾，但是你要知道，这种超级英雄聚会的活动不能总是搞，因为经费实在是太高了！

话说《复仇者联盟》一役以后，各路英雄各回各家，各找各妈。别的不表，咱单独表一表雷神和他这个作死的弟弟。战斗结束后，雷神带着弟弟洛基回到仙宫。此时，黑暗精灵首领马勒凯斯率领神秘而强大的种族卷土重来，意欲将全宇宙笼罩在黑暗中（动不动就要统治全宇宙，能不能有点儿创意）。面对这样一个整个仙宫都束手无策的劲敌，雷神不得不踏上最危险的一次征程……面对新的敌人和更加艰巨的任务，我们的雷神大哥还能否继续从容应对呢？就让我们拭目以待吧！

话说我们为什么会如此喜欢看超级英雄电影呢？其实，我们每一个人心中都有一个英雄情结，都想着有朝一日能够成为神一样的人物，再拯救个地球什么的，而在超级英雄电影中，我们可以轻松实现梦想！

霍比特人2

如果你看过《霍比特人1》的话，那么第二部你一定不能不看；如果你已经错过了第一部的精彩，那你绝不能再错过了第二部的超级精彩……

第一部中，来自中土的火龙摧毁了矮人在大山中的城堡，并盗走了原本属于矮人的财宝。为了追回财宝并惩戒火龙，矮人王子索林组建了一支由13个矮人、甘道夫和比尔博（弗罗多的叔叔）组成的远征军，向火龙的老巢孤山进发。在第一部的最后，甘道夫召唤雄鹰将众人从阿索格的魔爪中救了出来，第二部中，我们的远征军继续向孤山进发。在旅途中，他们要面对成千上万的哥布林、半兽人、致命的狼骑士以及巨大的蜘蛛怪、变形者和巫师，最终到达火龙的老巢……《霍比特人》是导演彼得·杰克逊和他的制作团队继《指环王》三部曲之后的有一力作，这又是一部史诗级的巨制，必将成为经典。在这部电影里面，你看到的不仅仅是逼真的电影特效和宏大瑰丽的场景，更多的是勇敢、坚韧、必胜的信念和冒险的精神……相信每一个去看这部电影的淀粉都会被打动并从中学到很多东西。

小编的话：

十年前，你还是一个懵懂的小淀粉；十年之后，你华丽地变身为一个网络大侠。回顾这十年的历程，就如同你骑乘的旅程，虽然有点儿艰辛，但却一路散满阳光。

这十年，你见证了"少电"的变迁；这十年，"少电"回馈了你成长。

感谢你，RtΔ，"少电"因你而更加精彩！

十年蜕变，梦想成真

TEN YEARS

●Rt△

真的应该感谢十年前的那个暑假，一个毛头小子在不经意间系上了这绵延整整十个年头的羁绊。终于，十年后，我来到心目中的那块绿洲。

本想着用个什么样的方式去庆祝这个"历史性时刻"，是穿上以前"少电"创刊十周年时大红封面般颜色的大红外套？还是想方设法带上这十年积攒的杂志去申请个吉尼斯世界纪录？抑或点上串长长的鞭炮噼噼啪啪地纪念这段旅途的完美落幕？

只是自嘲地笑笑，十年光阴的两头，同样是我，心境却不再相同。

美丽的落日

旅程

我是骑车来到“少电”编辑部的。没错，自行车，两个人，两个背包，4个省份，10个日夜，25个县市，浙江奉化到山东青岛，弯弯曲曲1400公里。现在看来，我觉得自己有些显摆，可显摆了又能怎样，我在自己的路上品味喜怒哀乐，为何要惧怕他人不屑的眼神？

“长征”的路途注定是坎坷的，前方未知的道路、未知的城镇、未知的人以及未知的风景，无一不成为我担心又期待的理由。每天破晓，我们就挣扎着起床、洗漱，整装待发；而每天的日落时分，我们早已堆满一身的疲惫和困倦，只想好好睡上一觉。原先从课本和小说上才能见到的“披星戴月”，竟真真实实地在自己身上上演。

那些天，四十四度的高温着实让我有些头昏眼花。我不顾旁边同伴的坚决“挽留”，一意孤行马不停蹄地奔向最近的加油站，在略带怪味的厕所边上拧开几乎被炙热空气融化了的自来水头，好好冲个痛快。然后，觍着大脸从员工大姐处借一个马扎儿，在阴凉处坐下。一坐下，屁股仿佛生根一般不愿意再动弹。直到天色暗淡，蝉声也好似叫累了般断断续续，我才依依不舍地挥别正聊得起劲儿的大姐，又一次踏上滚烫的路面。

我是个直行都会迷路的路痴，为了让自己有些科技范儿，同行的“小伙伴”用上了现在想起来觉得“作死”的苹果地图。在苹果地图的“正确”引导下，我们骑过沙地，穿过农田，越过瓜地，绕过池塘……在上海徐家汇的那次，导航要求我们扛着车子走上人行天桥，然后左转。我只好望着好几米高的天桥和旁边非机动车禁入的标志，默默调转车头，发誓要开个十几届N中全会，狠狠地批斗一下苹果的导航功能。

嘿嘿，到江苏啦

这一路上我们理所当然地遇到了许多有趣的人，我们也十分乐意立马靠边停车和他们扯一扯家常，聊一聊旅途，再谈一谈人生，顺便在这小憩中得到弥足珍贵的喘息机会。有开着助力车的大妈责备我们鲁莽的出行一定会让父母担心；有骑着小摩托的大叔陪着我们前行了二十公里；也有刚下班的白领大哥大姐对着我两个膝盖上的伤口唏嘘不已；甚至在快到青岛的时候，伴着令人恼怒的逆风，邂逅了和我们一样目的地的骑友。

终于见到了课本中的河姆渡遗址

当然，旅途中也有柳暗花明的时候。当我们满心欢喜地朝着薛家港轮渡飞奔的时候，半路蹿出的一队骑友却告诉我们这个港口已经停运很久了，我们只得强压心头的怒火，一边咒骂着这港口的政策真那什么的亚克西，一边用那该死的导航计算着额外多出来的路途。快到最近的港口的时候，已经是下午六点多了，路过的美女姐姐好心地告诉我们最后一班渡轮将在十五分钟后出发，顿时，一阵莫名的感动在胸口横冲直撞……踩着汽笛声登上轮渡的我们，好好欣赏了一把海上落日的绝美光景。

尽管艰辛如许，我们仍然乐此不疲，因为二十多年的平淡生活，第一次品尝到了主菜之外的奇异佳肴。

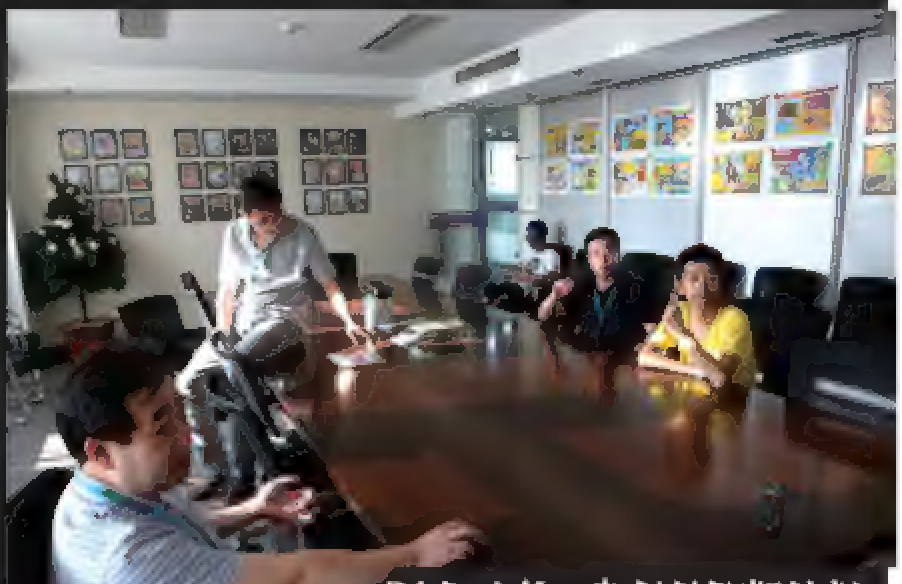
蜕变

有首歌叫《十年》，十年真的很短，短到正在看书的你丝毫不觉得自己已经度过了从出生到现在的光阴；十年也真的很长，长到可以让一个人从懵懂变得成熟。

我在出发前，邮箱里收到一位“慕名而来”淀粉的求助，言辞中满满的恳切，满满的崇拜。对此，我实在有些受宠若惊。我依稀记得，若干年前自己刚刚涉足编程领域时，在论坛中看着大伙讨论我完全不能理解东西时的那种茫然，觉得颇有声望的“大侠”在心目中就是神一般的存在，想着“要是哪天我也能像他那样就好了”。

一晃十年过去了，我突然发现自己竟然成为别人崇拜的对象，一瞬间感慨万千。我深知学习的过程很痛苦，有时候在很长一段时间里会发现自己毫无进步，而别人却在不断成长。我也有过慌张，也想过放弃，但想起一旦放弃将会前功尽弃，一无所获，只能鞭策自己继续前行。

学习正如旅行一样，用力蹬着脚踏板很久很久，突然回头看一眼自己“滚”过的路，竟一眼望不到头。于是，这一路上的辛苦、挥洒的汗水顿时成了自己骄傲的“带着功勋的伤痕”！



Rt 和小锦一起讨论改版计划

世上只有不愿走路的人，没有走不完的路。不管前方的路有多么困难、多么艰辛，请坚信，在路的另一端等待着你的必定是一番壮丽的风景。

未来

与很多大学生一样，我在明年将迎来自己的毕业季。不管入学的时候许下了多么“鹤立鸡群”的愿望，可怕的现实都会把你的理想轻松撕碎，但是我不允许它这样！

运气很好的我早早拿到了几家单位的聘任书。奉行“待遇至上”的亲戚朋友怂恿我考个公务员、弄个铁饭碗什么的，我想都没想，立刻婉拒了他们善意的提醒，转而选择了一家我喜欢的、同时也尊敬我的创业型企业，投身于网络安全维护的大军中。很多人大惑不解，也有好友大骂我“蠢蛋”，我只是笑笑。就和我选择“骑车来少电”一样，我清楚地知道，这是我的梦想，这是我自己选择的路。

我更愿意憧憬着将来的某一天，我望着路上单车手们飞驰的背影，也能自豪地对着身旁的人说：“曾经，我和他们一样，也追到了梦想！”

机甲战士的科学入门

●雷神

美国科幻大片《环太平洋》在今年的暑期档火爆上映，让无数机甲迷们几近疯狂。影片创造了很多新的科幻名词，并有着天马行空般的科学想象。虽然说，对于科幻片这种东西，太认真你就输了，但是我们这些电脑极客们还是忍不住想要探究一下影片所展现的科学幻想是不是就那么科学……

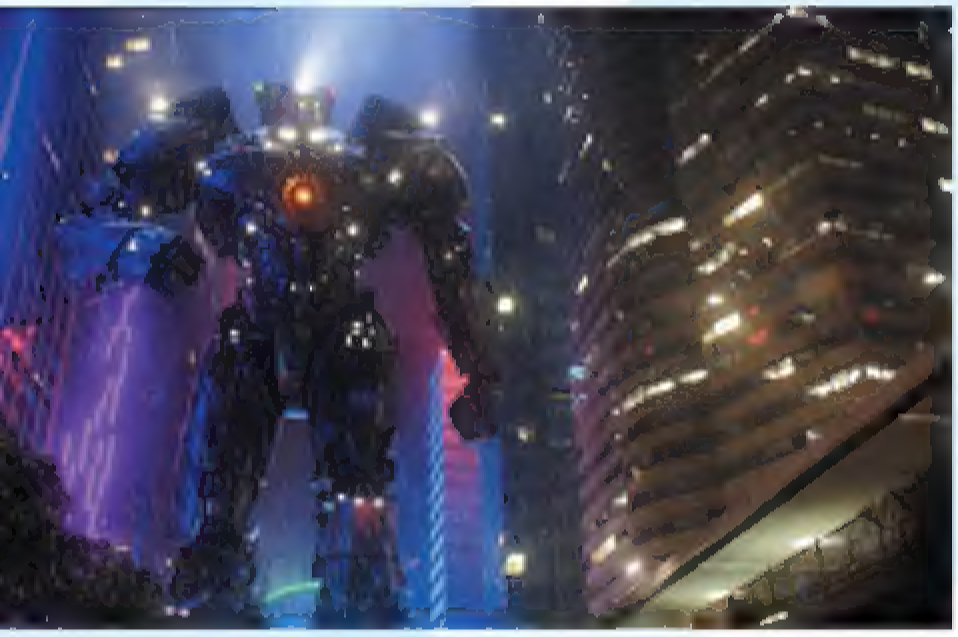
剧情简介：

光盘

在未来世界，神秘外星殖民者通过太平洋底部的虫洞"缺口"将身形庞大、残冷迅猛的怪兽派往地球，有条不紊地实施着它们的人类毁灭计划。人类的飞机大炮完全不是怪兽们的对手，于是乎，人类制造出与怪兽体型相当的机甲战士迎战。但随着怪兽的进化，机甲战士全面溃败，并退守香港。在此危急关头，机甲战士首领斯特克　潘特考斯特将军找回五年前曾遭受重大打击的"危险流浪者"驾驶员，并通过严格选拔为他新的搭档鼻子。与此同时，怪才科学家通过与怪兽的大脑联通，发现了打败他们的方法。在斯特克的领导下，重新集结的机甲战士与怪兽展开最后的决战，经过殊死搏斗之后，机甲英雄们将怪兽一举消灭，世界又恢复了和平。

A 体重之谜

既然是机甲，自然不能太小，那究竟要多大才好呢？这似乎是由怪兽来决定的，怪兽大，机甲自然就会造的很大，不然还没打呢，在力量上就已经吃亏了。影片给我们呈现的是一系列身高接近 90 米的机甲巨人，我们先来看看主角机甲“危险流浪者”的基本数据：



7080 吨？！这是一个相当大的体重，但是这个数据准确吗？下面我们来计算一下它的合理性。因为机甲的体型和人的差不多，我们就以人的标准体重来计算。一个身高 1.7 米的健壮成年男性的体重大约为 70 公斤，如果他的身高有 88 米的话，那么他的体重将达到 9566 吨（难道是“进击的巨人”）！哇噻，居然超过了机甲的重量！也许你会说，机甲是钢铁做的，所以同样的体积的话，机甲应该重很多（大约是人的 7.85 倍），但是考虑到机甲的内部很多地方是空的，不像人体内部全是肉，所以说，这个数据还基本说得过去。

每次机甲战士出场，都是被 6 个直升机吊着，试问，这么重的机甲直升机能吊起来吗？目前世界上载重最大的直升机是俄罗斯的米 -V12，最大载重为 105 吨，6 个米 -V12 也只能载重 630 吨，这不科学啊！呃，小编只能说，可能未来的直升飞机的载重量大大提升了吧！

B 通感战士

如此庞大的机甲，控制起来是一件非常麻烦的事情，遥控器什么的已经根本派不上用场了，只有让人类用身体亲自来控制。驾驶者穿上可以实现意识传感的头盔和动作传感的套装，用自己的意念和动作来指挥机甲了。这种技术其实并不难实现，我们现在就可以通过戴上臂环控制四驱飞行器。

不过，下面这种技术就有点超乎想象了：因为机甲实在是太巨大，所以需要两个人同时驾驶机甲（一个人会因为精神负担太大而鼻血横流），为了能够让两个人的意念和动作完全保持一致，电影中的科学家创造了一种全新的交流方式——通感，即操作机甲的两个人交换意志和记忆，让神经系统合二为一，进而发挥更加强大的意念控制力。好吧，小编只能说，这个太厉害了，完全超出了我们的理解范畴！

C 模拟与数字

当两个四代怪兽同时袭击香港的时候，唤作“棱皮龟”的怪兽发出了一阵貌似电磁炮的攻击波，让突袭者瞬间死机，香港总部的电子系统也全部瘫痪。就在大家认为快要完蛋的时候，我们的主角十分得瑟地说：“看吶，他们数字系统的机甲果然不行，还得看我们模拟机甲战士的呀！”于是乎，主角与美女驾驶着危险流浪者，将怪兽一顿狠揍，拯救了人类。那到底这个“模拟的”与“数字的”有什么区别捏？

这个问题牵扯到比较高深的自动化理论知识，#@*%……简单来说，数字系统采用的是数字信号，也就是二进制，所有应用到计算机的系统都必须用数字信号。而模拟系统采用的是模拟信号，是一种数学函数。不过，两种系统都属于电子系统，如果遭受电磁炮攻击的话，它们都会受到影响，所以，这又是一个Bug！

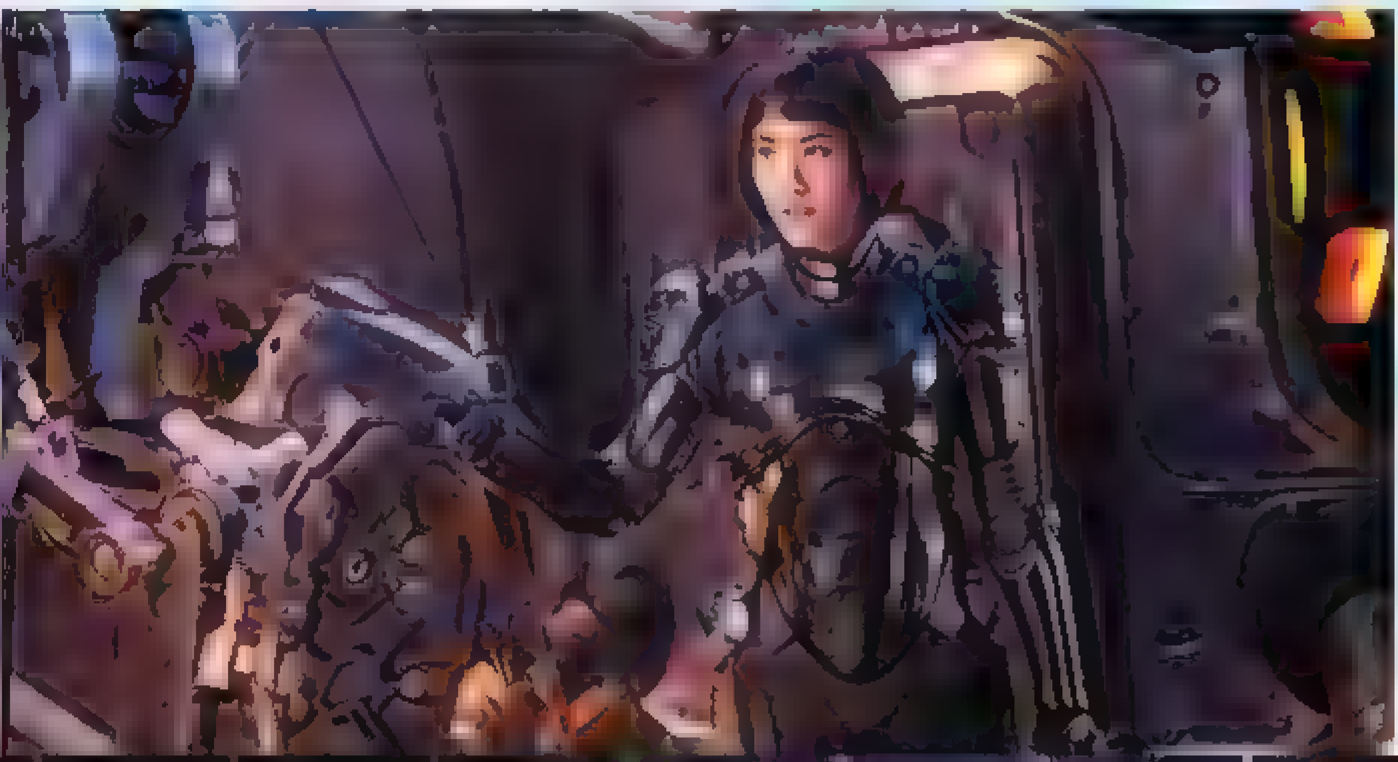
D 怪兽也会飞

在危险流浪者发挥出强大的实力的时候，长尾巴的四代怪兽一看形势不妙，迅速用爪子将流浪者抓起来，张开巨大的翅膀，径直飞向天空。本以为怪兽飞到一定高度后会将流浪者扔下来，没想到这只怪兽居然一下子就飞到了外太空……此时，机甲里面的供氧系统严重缺氧，男主角大喊：“完了，我们没救了……”女主角镇定地说：“我们还有一把剑！有一把剑！一把剑！剑！”男主角吐出一口鲜血，心想：有剑不早点儿拿出来，害老子费这么大的劲儿……“咔嚓”一声，剑光一闪，怪兽被劈成两半。

撇开这把剑存在的合理性不说，这里说说怪兽能不能飞那么高的问题。地球上的鸟最高也就能飞到1万米的高空，因为再往上空气就太稀薄了，飞不上去了；而我们的飞机可以飞到3万米的高空而不会缺氧。所以，绝对不会出现怪兽飞得太高以至于机甲受不了的情况，这是赤裸裸的伪科学！

E 武器系统

在影片中，我们看到了机甲战士装备了很多先进的武器，像离子加农炮（发射电荷态离子颗粒，能够穿透怪物身体灼伤内部，防止毒血流出）、地对空导弹、风火轮、电磁炮等等，不过，最终打败怪兽靠的还是核武器，那此时就产生了一个悖论——既然核武器能解决问题，为什么还要劳民伤财地建造机甲战士呢？这个只能这样解释：如果没有机甲战士的话，这部电影也就变成了军队用核武器打怪兽的故事，也就没有如此震撼的特效和好看的故事情节了。



好了，本期对《环太平洋》的科学八卦就到此结束了，这些思考是不是对你很有启发呢？其实，小编们并不是在批判这部电影，而是从更加科学的角度重新审视电影故事情节的科学性，因为科学本来就是由不科学的设想摸索出来的。我们爱科幻，我们是爱较真儿的“少电”！

揪出隐身好友

●暴暴蓝

Q粉A：前几天和好友起了点小争执，本以为他不会放在心上的，可从这之后他的QQ总是显示不在线。

鱼小朵：那就直截了当，问问你的好友呗。

Q粉A：呃，我有点不好意思，还请小朵姐姐给我指条明路，看看他是否真的不在线，以免伤了多年的感情。

鱼小朵：呵呵，我相信你的朋友肯定不会这么小气的，肯定是有什么事情真的不在线！不过，小朵姐姐这里还真有揪出隐身好友的妙方送给你。

妙方一 发送离线文件法

图1

第一步

新建一个文本或Word之类的文件并写点内容保存或者使用以前的任意一个文件，然后打开该好友的聊天窗口，点击“传送文件”按钮右侧的下拉按钮，选择［发送离线文件］（图1）。

第二步

在打开的“打开”窗口中选定上面建好的文件并点击［打开］，稍等片刻离线文件即可发送（图2、图3）。

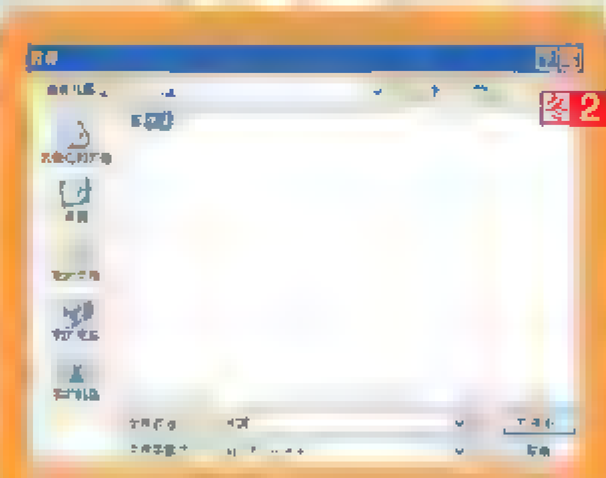


图2

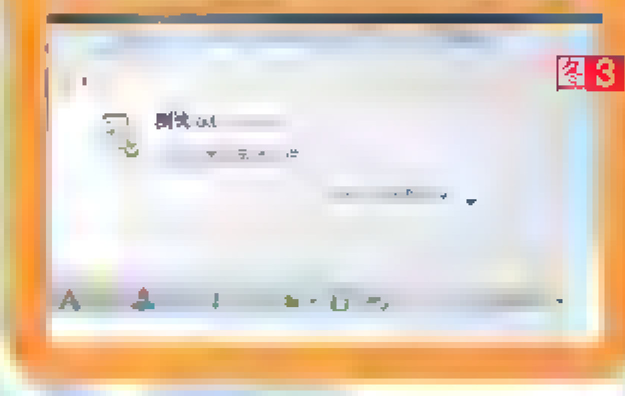


图3

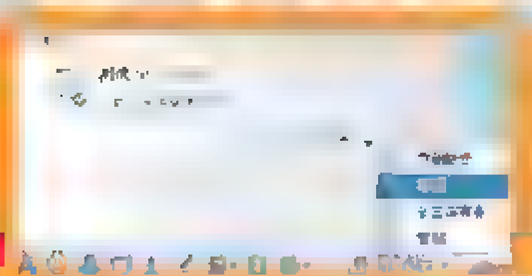


图4

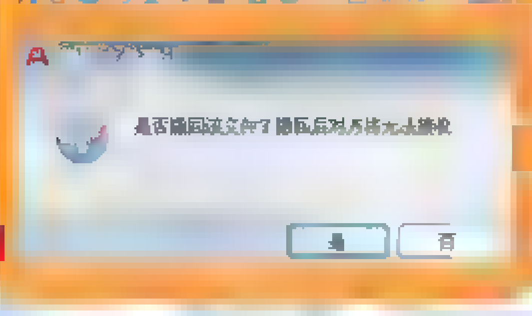


图5

第三步

这时我们点击“打开文件夹”右侧的下拉按钮，选择“撤回”，在打开的“撤回文件确认”窗口中点击“是”（图4、图5）。

第四步

如果提示撤回成功就说明你的朋友确实没有在线，如果提示无法撤回则说明你的朋友是隐身在线（图6、图7）。

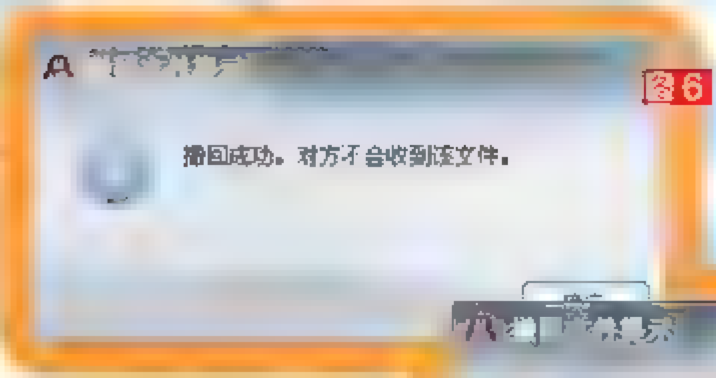


图6

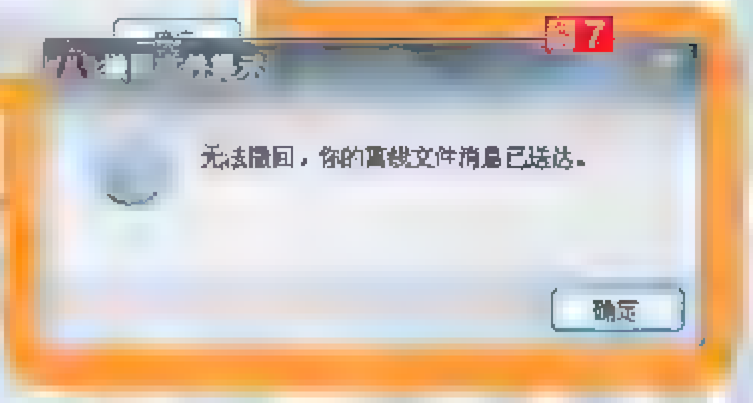
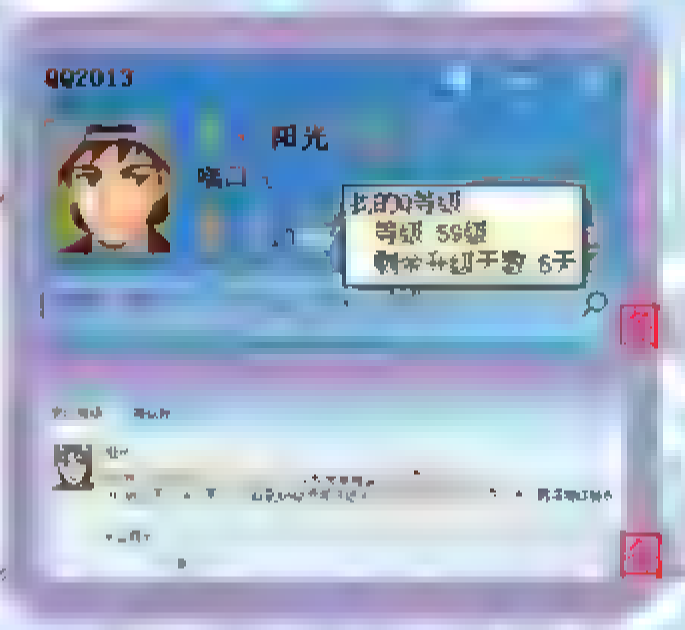


图7

妙方三 等级PK法

第一步

点击QQ主面板上方的［我的QQ等级］，在打开的窗口中点击［等级PK］（图8、图9）。



第二步

在打开的“选择联系人”窗口左侧窗格中点击需要PK的好友，将其添加到右侧窗格中，然后点击［确定］。在打开的窗口中点击［开始PK］（图10、图11）。

图10

图11

第三步

在出现的结果中就可以看到该好友昨天是否在线了。如果是0天的话，那你的好友昨天肯定没有在线了。如果大于0天的话，则说明你的好友昨天登录过自己的QQ（图12）。

图12

想知道此时的QQ好友在线情况则使用第一个方法，想了解好友是否登录过QQ就使用第二个方法。

QQ昵称的那些事儿

●阳光

一个好看好玩又有意思的QQ昵称，是吸引网友的必备法宝，如何能让我们的QQ昵称彰显个性呢？请翻看以下宝典

特立独形的QQ昵称

鱼小安：[illegible]

米粉：什么什么，QQ昵称还可以设置成[illegible]

鱼小安：[illegible]

第一步：将昵称代码下载到电脑中后将其打开，然后选择要设置昵称的形状并将其改成自己的昵称名字，完成后选定并进行复制操作，当然我们也可以自己使用里面的黑色方块来设置其他的形状（图1）。

第二步：进入自己的QQ空间，点击"空间快速设置"项下的"修改资料"项（图2）。

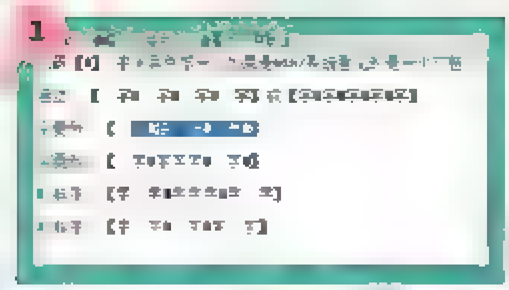
第三步：将原先昵称右侧文本框中的昵称删除掉，然后在里面点击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择［粘贴］，将设置好的代码粘贴过来，最后点击下方的［保存］即可（图3）。

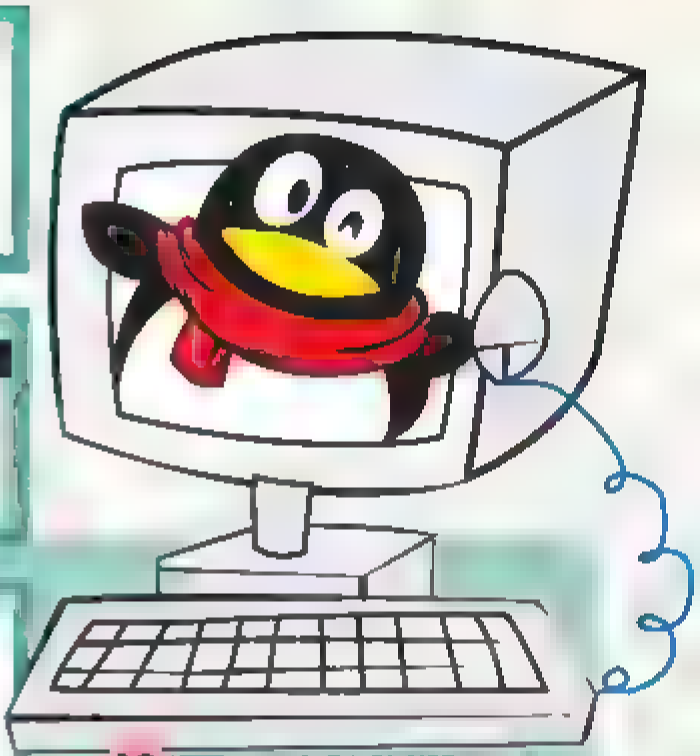
第四步：这时我们再给好友发送消息时，显示的就是我们设置好的个性QQ昵称了（图4）。

鱼小安：[illegible]

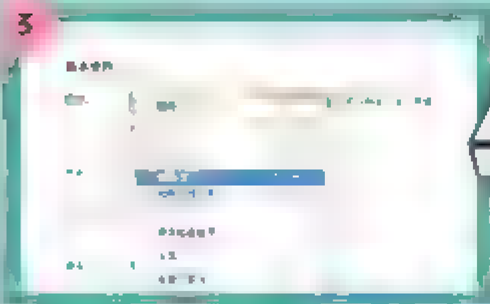
让邮箱入驻QQ昵称

鱼小安：[illegible]

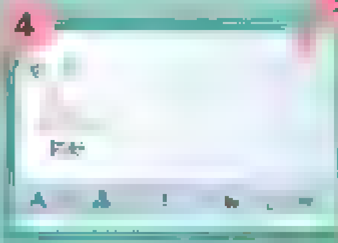




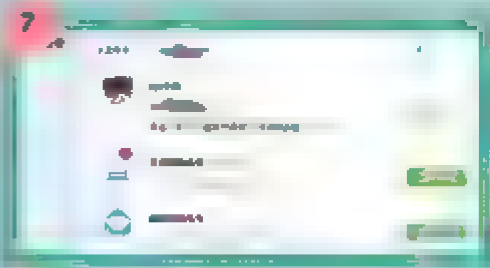
第一步：点击主面板窗口上方的在线状态下拉按钮并选择［我的资料］，在打开的窗口中点击上方 QQ 昵称右侧的［添加辅助账号］（图 5、图 6）。

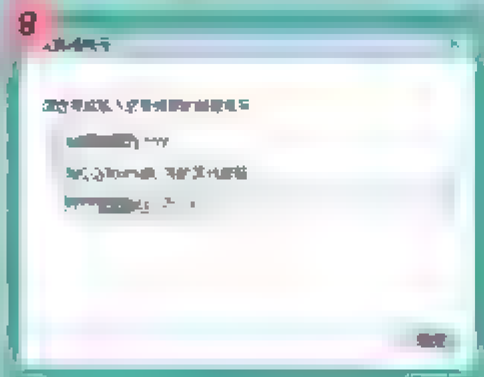


第二步：在打开的窗口中点击邮箱辅助账号后面的［立即绑定］，在打开的"绑定邮箱账号"窗口中选择［除 QQ/foxmail 以外的其他邮箱］，然后填写自己想绑定的邮箱并点击［确定］（图 7、图 8）。



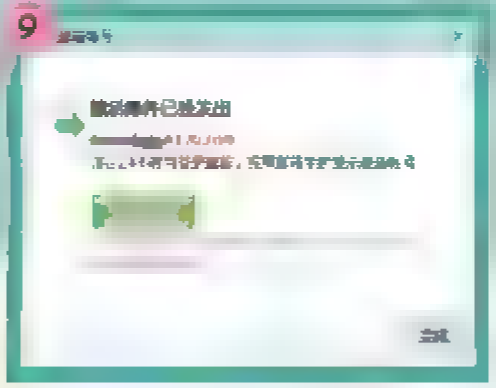
小提示：如果想显示我们的手机号码的话，点击手机辅助账号后面的［立即绑定］即可。





第三步：在弹出的邮件确认窗口中点击［登录邮箱］，进入邮箱后进行确认即可，中间需要输入我们要绑定的 QQ 账号（图 9、图 10、图 11）。

第四步：提示绑定成功后它会自动把我们绑定的账号做为主显账号，这时在 QQ 群成员列表中我们的昵称后面也有邮箱地址了，同理也可以设置昵称后面出现的手机号码（图 12）。



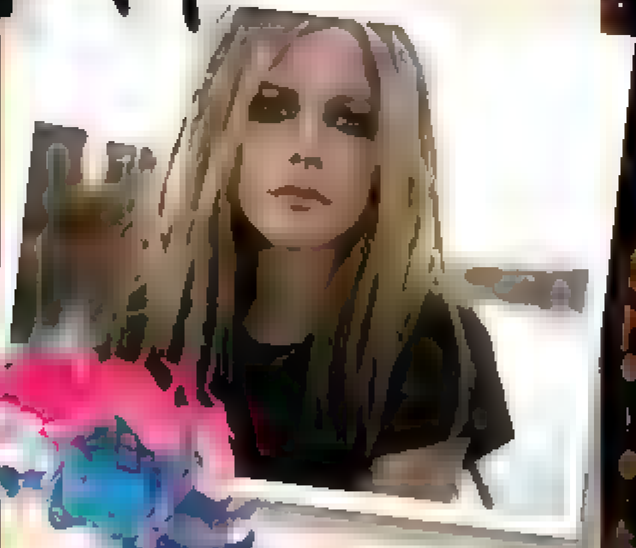
搞怪十一月，万圣节的戏闹

●鱼小朵

[illegible]啦……当然，除了这个之外，还会想到什么呢？没错，现在西洋节日这么多，当然不会忘记十一月还有“不给糖果就捣乱”的万圣节准备游戏啦。咱们的小编们可是有各种各样的万圣故事哦……

[illegible]

丢丢推荐：
羽泉《向上人生路》



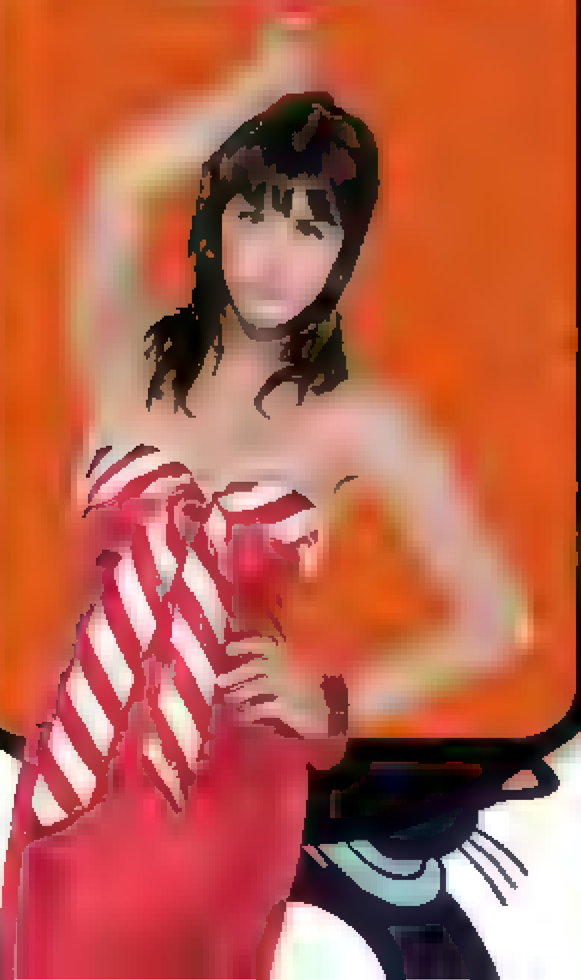
暴暴蓝：到了这个月份，我的一身恐龙皮就发挥功效了——大家都怕冷的时候我不怕。什么？万圣节？对对对，丢丢说的没错，大家都在化妆，但是唯独我不用，我走在街上，就和其他化妆的人一样，哈哈。所以说，我除了在游戏方面的优势，还是有其他优点的

暴暴蓝推荐：
Avril Lavigne 《Rock & Roll》

[illegible]

西西推荐：
孙燕姿《梦想天空》

Rock Panda



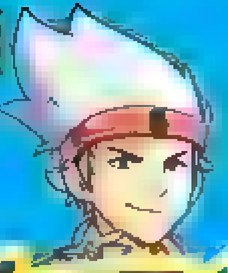
疾风：哎哟，这是个极其不错的节日啊，能看到大家都装扮起来，我觉得这是个释放压力的好方法哎，我是不是也应该时不时地装扮一下 还是不要了，我是低调的忍者，不应该这么不淡定 不知道淀粉们想不想把自己装扮一下呢？

疾风推荐：
五月天《入阵曲》

Rock Panda推荐：
Katy Perry 《Roar》

鱼小朵：看来还是熊猫最有发言权。其实咱们中国人是不怎么过这个节日的，只是有些特定的商家会用这个节日来做噱头啦。不过，咱们“少电”这么高端大气上档次，当然要和淀粉们说一说万圣节啦。小编们只是说了自己的所见所闻，具体的细节可度娘吧

鱼小朵推荐：
刘忻《就是你》



迷宫理论与设计（上）

●浩然正气

嗨，大家好，我是浩然正气。上一期我们完成了复杂的钓鱼系统，大家是不是觉得并不是非常实用呢？其实钓鱼系统只是一个例子，非常适合用来练习事件技巧，今天我们来研究更实用的迷宫与机关设计

一、零、迷宫与 RPG

实际上，迷宫在 RPG 游戏中占据了相当大的部分。设计迷宫的目的之一就是增加游戏时间和丰富游戏的内容。除此之外，迷宫还有调节游戏节奏、烘托气氛、提高可玩性等重要作用。

迷宫如果设计得太简单，无法激起玩家的兴趣；但是如果无节制地增加迷宫的复杂度，则会使玩家失去玩下去的耐心，因此，我们需要认真设计我们的迷宫。

设计迷宫需要注意以下几个问题：

1. 迷宫与剧情比例

迷宫和剧情是 RPG 游戏中的两个重要元素，如果我们没有很好地处理二者的比例，就会使游戏的效果欠佳。

2. 迷宫与机关的形式

RPG 游戏发展至今，迷宫也出现了很多不同的形式，从最基本的无机关迷宫到简单的机关迷宫，再到层出不穷的谜题类机关迷宫，其难度在逐渐提高。

对于游戏中的每个迷宫，我们都需要仔细思考，确定它的类型。我的建议是，前期的迷宫应当尽可能简单，不至于让玩家还没上手就怒删游戏；等玩家玩到一定程度再增加难度，但是像《仙剑》中的八卦阵谜题和《轩辕剑》中的音乐谜题这样的还是算了吧！

另外，千万不要有将控制门的开关放在离门十万八千里的地方这种脑残的设计！更不要不停地重复这种设计。

3. 难度

迷宫难度取决于你的游戏风格。迷宫可以大，但是要有真材实料，如果像某剑 3 外传问路篇那样就不太好了——人家好歹还有某剑的名号，你的游戏可什么也没有。

一般来说，迷宫有三个难度等级：

●看上去很复杂，分支很多，但都比较短，主干道不管沿着哪个方向都能比较容易到达出口，机关也比较简单。（比如轨迹系列）

●分支多，机关复杂，难度较高。（某剑）

●迷宫的重复性高，路很长，不容易判断位置。（早期的一部分游戏）

这里的第三种一定要避免，然后在第一种和第二种中选一种。轨迹系列迷宫的分支一般都有宝箱，而不是一堵墙在等着你撞，所以很容易激励玩家主动探索每个分支，我强烈建议大家采用这种方式。

二、迷宫的主体设计

1. 设计思路

我们以森林迷宫为例子，研究迷宫的总体设计。

森林迷宫在 RPG 游戏中属于比较初级的迷宫（注意，大家要将其和森林道路做好区分），森林迷宫是玩家为了达成某个目的而进去的，而森林道路是连接几个城镇之间的交通道路。道路一般没有多余的岔路，而且有指示牌，而迷宫就比较复杂。

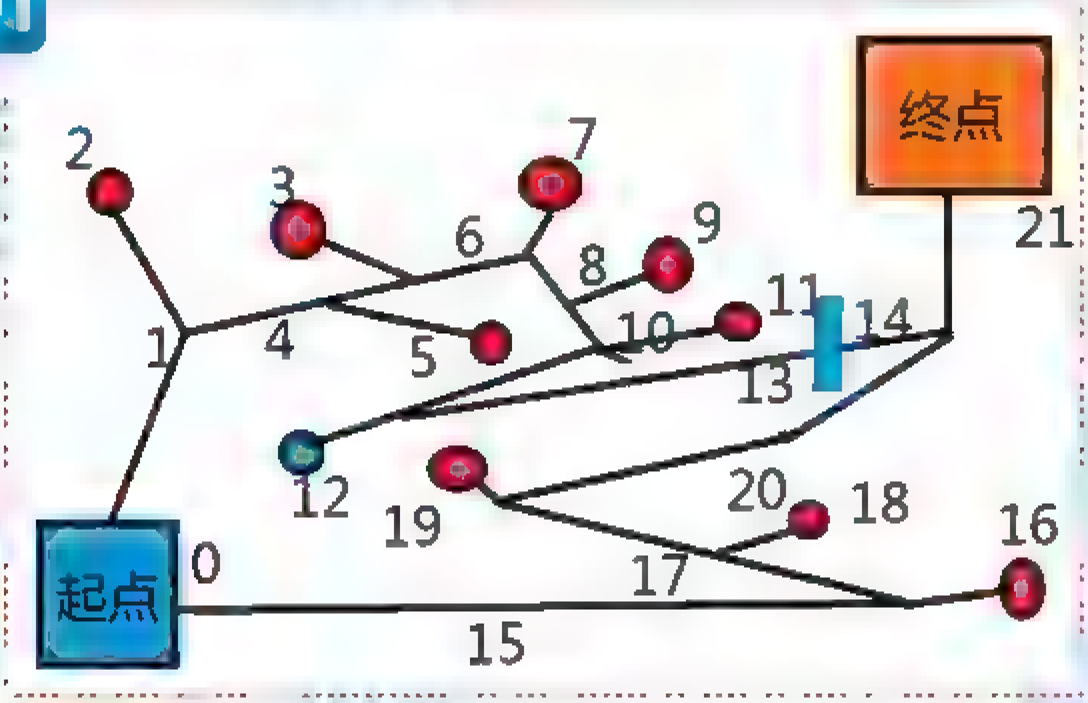
下面我们开始设计吧！我们不要将整个迷宫全部设计到一个地图，而是要拆分开，这样既显得有层次，又可以在玩家接受的范围内增加难度，甚至可以提升可玩度。

这样我们先对这个迷宫进行规划。假设玩家进入这个迷宫的目的是寻找某种草药（淀粉：啊喂，敢不敢来点儿创意），但是拿到草药以后突然天上掉下来了一个怪物，所以我们需要在这里放一个较小的场景。

总体结构上设置两个分支，这两个分支都可以到达终点，一个稍长（相应的宝箱也更多），一个稍短。这样时间少的玩家可以选择那个短的，而时间多的玩家可以选择长的，收集狂玩家可以两个都探索。

先来张草图，图1中黑线是道路，红圈是宝箱，左下角是起点，右上角是终点。蓝色矩形是需要机关才能开启的门，蓝色圈圈是机关。地图上的数字代表地图编号，比如起点是0，终点是21，所以说，我们大概需要做21个场景，不用担心，有些我们可以进行合并。

01



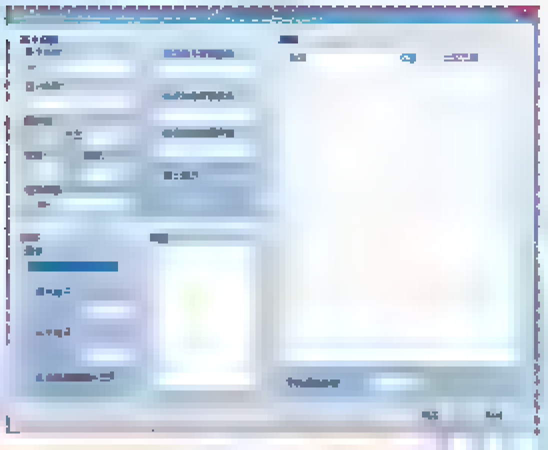
2. 制作方法

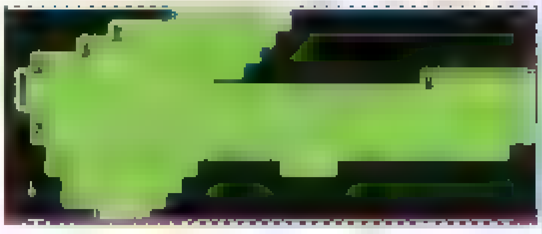
新建地图，命名为“森林入口”，选择大小为32•13的图块组为外观地图（图2）。然后，先用草地铺一下地板，大体勾勒一下形状（图3）。继续新建地图，按照层次分别画出上下两条主干，并依次勾勒所有路径。一定要注意控制大小，千万不要太小，不能让玩家刚进入地图就看到分叉；当然也不可以太大，太大会让玩家心生厌恶。最后一定要为玩家预留出足够大的空间来躲避怪物（图4）。（为了演示便利，这里的地图较小，对于实际游戏不合适，请大家注意）

按照我们之前讲过的进行细节处理、整理，添加树干（图5）。上面加个小湖应该不错吧，再修改一下树木，使玩家可以通行（图6）。继续添加花呀草呀什么的，这个我们在第一期已经学过，这里就不详细说了（图7）。

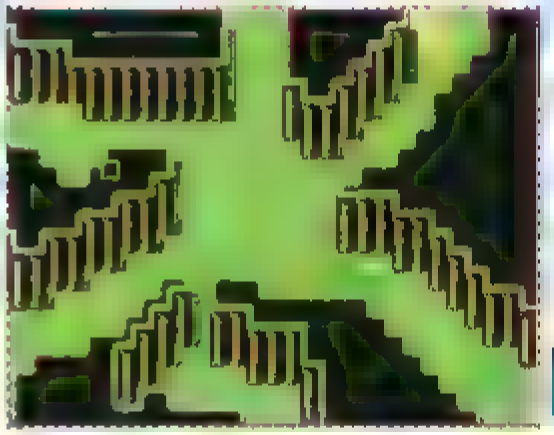
其实，添加这些小东西除了可以使地图更加美观以外，还有更为重要的作用，就是避免玩家产生重复感和厌烦感。这个道理非常简单，用不同的小东西进行装饰的话，就可以将玩家的注意力从实际上不断重复的地图中转移出来。

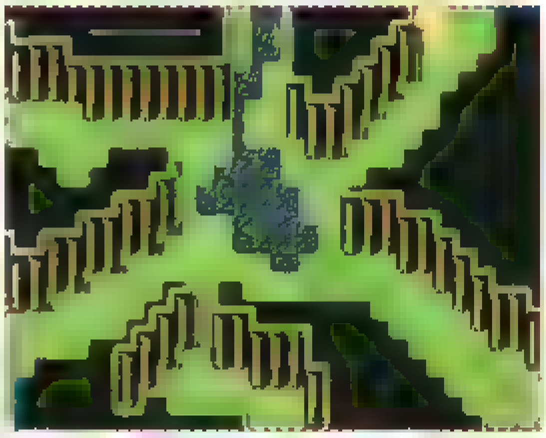
不过，这个装饰方法不是所有的迷宫都适用，比如森林这种轻松愉悦的环境可以使用这个方法，但如果是比较昏暗的环境，比如下水

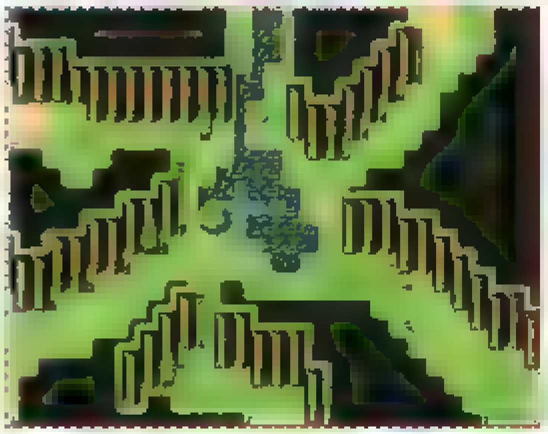

02

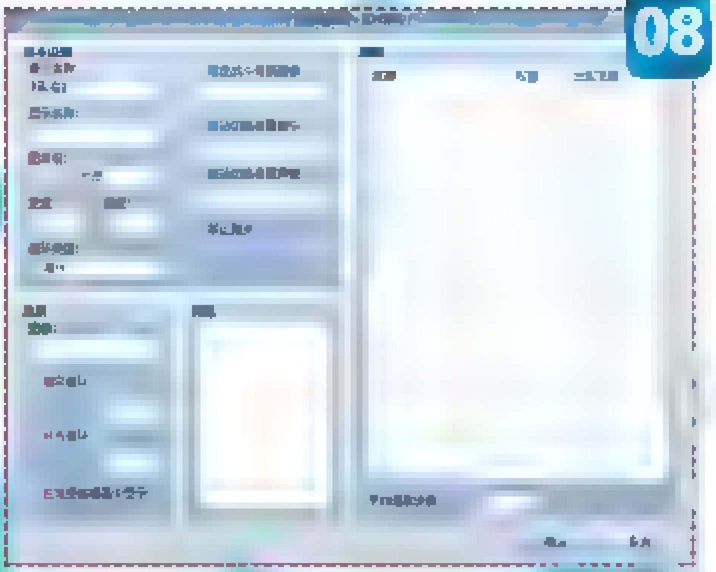

03

04


05

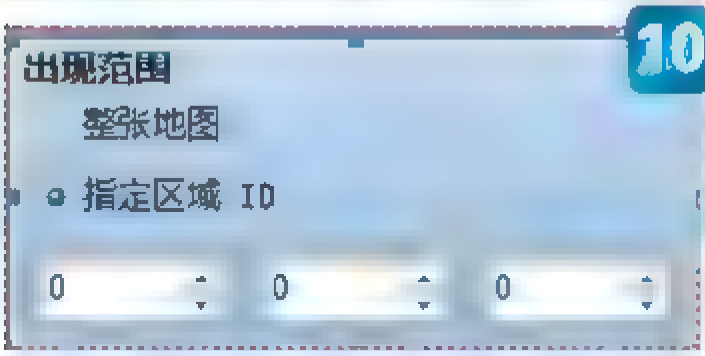

06


07



08

09



10

11

道，可能就需要强调压抑的感觉。总之，这些细节的设计是不能有违和感的。

地图的设计细节方面，我这里提供一个链接供大家研究一下：http://dwz.cn/aMdg5

三、暗雷式遇敌设计

除非你的迷宫全是机关，或者你的游戏是解密游戏，否则迷宫中一定要有怪物和战斗吧，而说到战斗就不能不提“遇敌设计”。

一般在迷宫中触发的战斗有暗雷、机关、接触、BOSS 这几种形式。下面我分别解释这几种方式。

暗雷这个说法好像是来自某个网络游戏，还是比较贴切的，就是玩家看不到怪物的存在，然后每走一定的步数就会触发一次战斗。这算是最简单的一种方式了，做起来相当容易：右击地图→【地图设置】（图 8），在右侧的“遇敌”处双击，弹出“遇敌设置”窗口，这里可以看到“敌群”/“权重”/“出现范围”3 个设置选项（图 9）。

【敌群】顾名思义，即遇到的敌人类型；

【权重】在一张地图/一个区域中存在多个遇敌设置时，权重越高敌人出现的几率越大；

【出现范围】即该设定的有效区域，如果选择“整张地图”，则该设定可以在整张地图可用；若选择“指定区域 ID”，则可以通过输入数值来指定区域（图 10）。

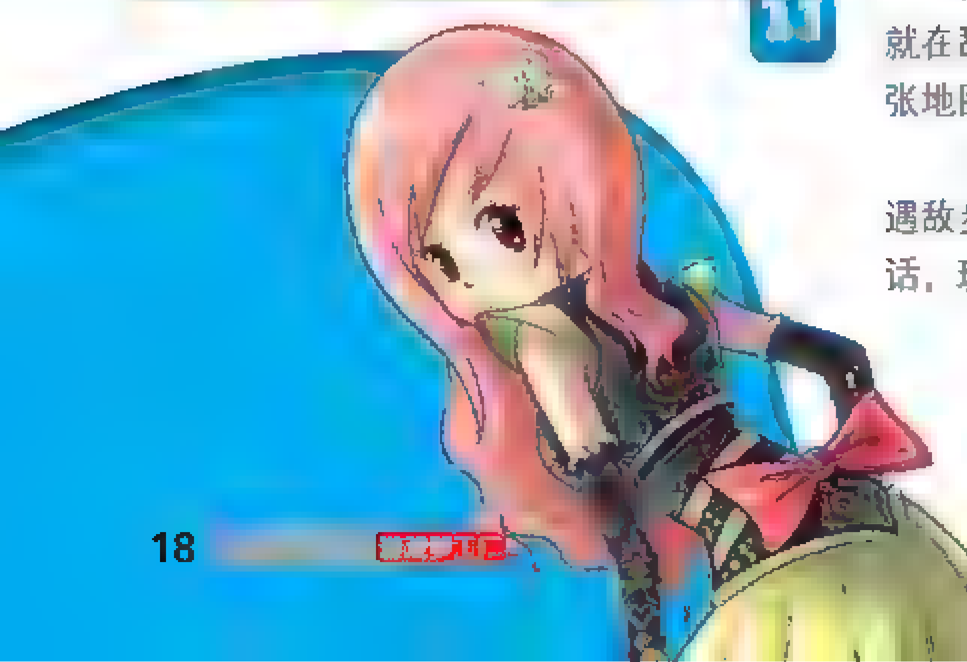
说到这里，我们不得不解释一下地图区域是怎么回事儿。

退到地图编辑界面，选择区域（图 11），进入地图编辑模式（图 12），大家可以看到左侧的图块区变成了写着 1~63 数字的小图块，这个就是区域 ID，大家可以像画普通的图块那样画到右面去（图 13），这样以后大家就可以为每个区域进行单独的遇敌设置了。

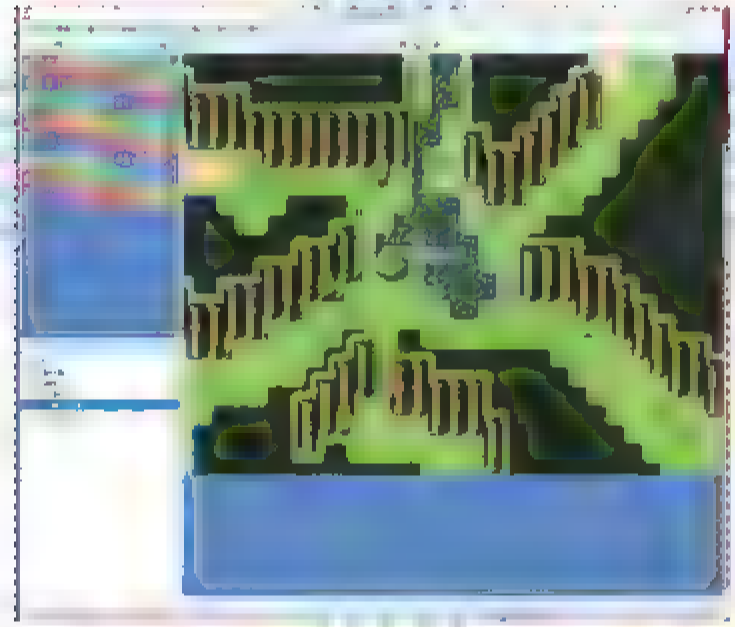
回到刚才的遇敌设置界面，比如我想在图中的 1 和 8 两个区域遇到史莱姆，那么就在“出现范围”中选“指定区域 ID”，然后在下面的前两个框中输入“1”和“8”（图 14）。

然后，我希望整张地图都可能出现硕鼠，但是几率比较低，就在敌群中选中“硕鼠”，然后权重设为“4”，出现范围选“整张地图”（图 15）。

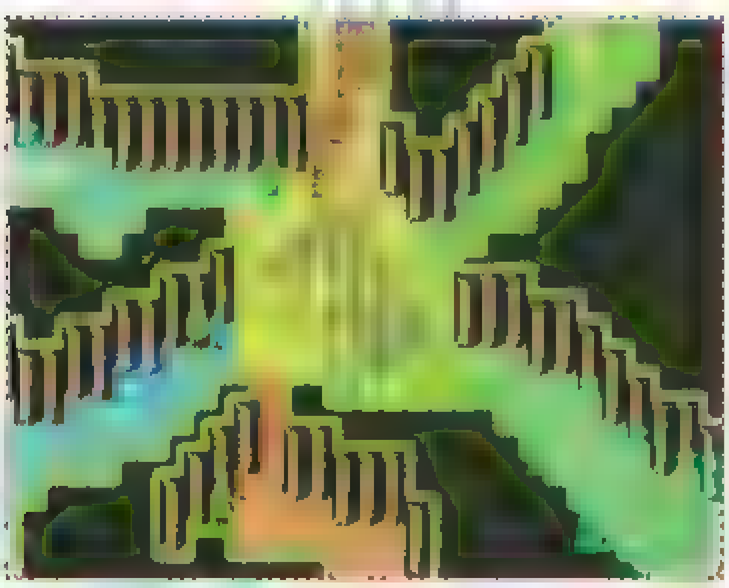
以此类推，我们将整张地图进行设置，然后在下面的平均遇敌步数中设置。这个数字既不能太大也不能太小，如果太小的话，玩家每走一步就要打一个怪……



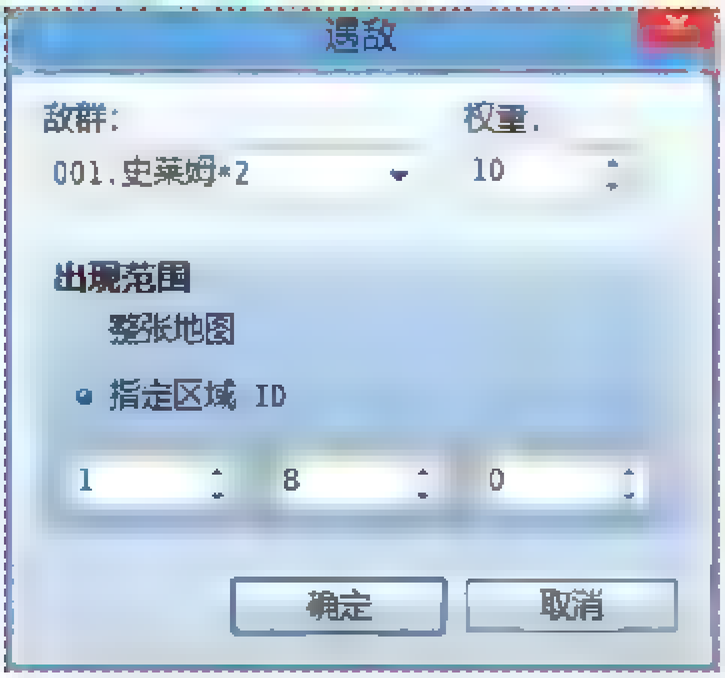
暗雷式遇敌设计的方法虽然设置简单，但是也有一定的问题，就是玩家对此难以控制，会被迫进行战斗（当然你也可以做个关闭遇敌的道具），所以在大部分迷宫中最好不要使用。在某些看起来比较昏暗的地图中（深层地下矿洞、昏暗的森林、迷雾、沼泽之类的地方）可以用来增加昏暗的感觉，特别在“大地图”中，所有的遇敌都应该采用这种方式。



12



13



14

大地图

在很多日式 RPG 中都存在“大地图”这种结构，虽然不是必须有，但也算是经典地图吧。它的作用是代替迷宫式道路成为游戏中玩家在城市、场景之间转换的方式。图块组中的“世界地图”就是大地图图块。范例地图中的世界地图 1~6 提供了世界的骨架，在上面添加各种地点就构成完整的大地图（图 16）

16

今天我给大家讲解了迷宫设计的一些理论和方法，有问题欢迎发邮件到 shuenhoy@gmail.com 或者登录我的博客留言：http://shuenhoy.com，好了，下期再见！

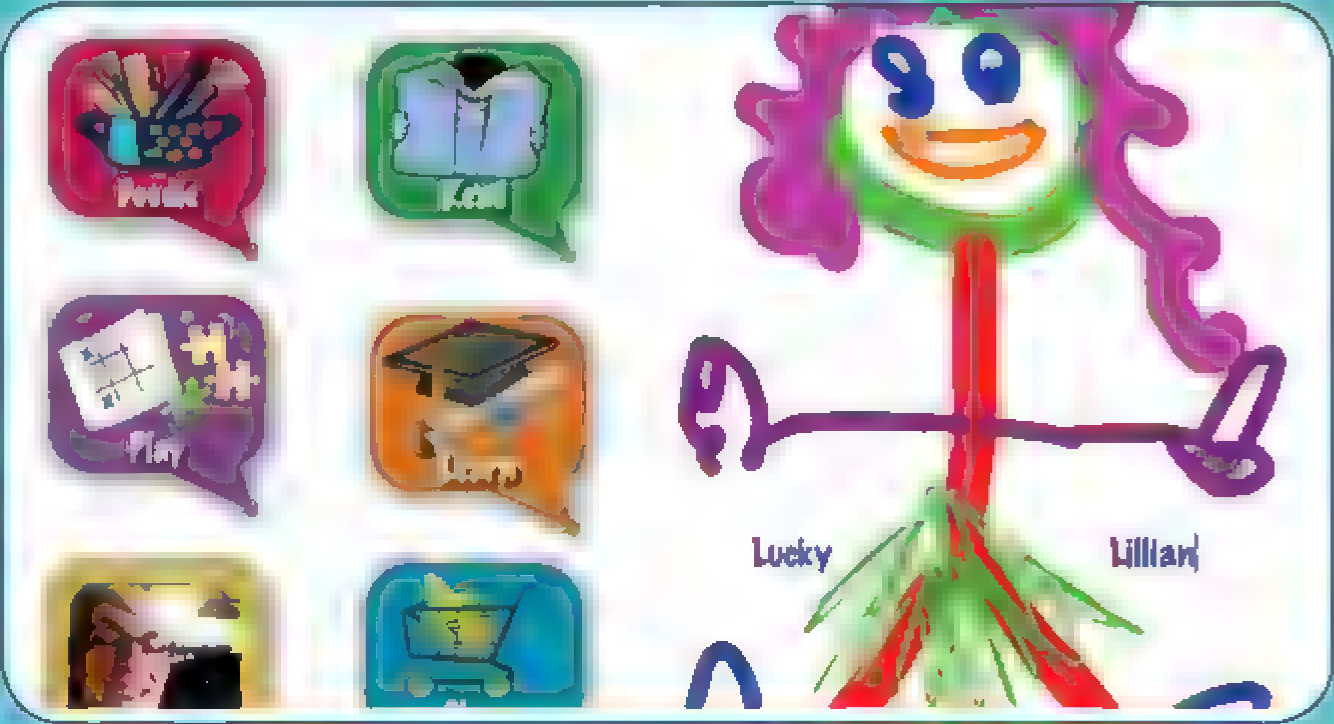
① 微软 + 诺基亚 = ?

以下内容堪称 2013 年到目前为止最为劲爆的消息：微软以 71 亿美元收购诺基亚手机业务！

此消息一出，IT 业界一片哗然！微软的员工表示很愕然——为什么要花这么多的钱？诺基亚的员工也同样表示惊愕——我为之日夜辛劳的公司被吞并了！作为一个曾经创造了无数辉煌的手机巨头，在短短的几年内就从巅峰跌到了谷底，如今沦落到被人收购的地步，这是怎样一种起伏。虽说诺基亚与微软合体之后会变得更加强大，但是那个曾经不可一世的诺基亚已经不复存在了。诺基亚的境遇告诉我们——如果你不改变，那你就会被淘汰！

② 祖父母开发 App 与儿孙保持联络

疯狂的原始人，疯狂的石头，疯狂的赛车……你听说过疯狂的祖父母吗？查理和玛利亚就是这样的祖父母，他们有 6 个儿女、8 个孙子孙女，他们分散在美国各地。这对老夫妇不能与子女经常见面，又十分想念他们，但是打电话太贵，MSN 聊天不过瘾，该如何是好呢？老夫妇俩一拍脑袋，FamZoom 应用诞生了。这款家庭成员实时在线互动应用可以让大家一起视频聊天、玩游戏、画画、阅读，所有的动作都将同步展现在不同的移动终端上。这两位老人家花费了 1 年时间和 30 万美元才让应用问世。儿孙们对此的评价则是：太疯狂了，我们根本想不到他们还有这种知识，你要知道很少有老人懂设计和编程呢！



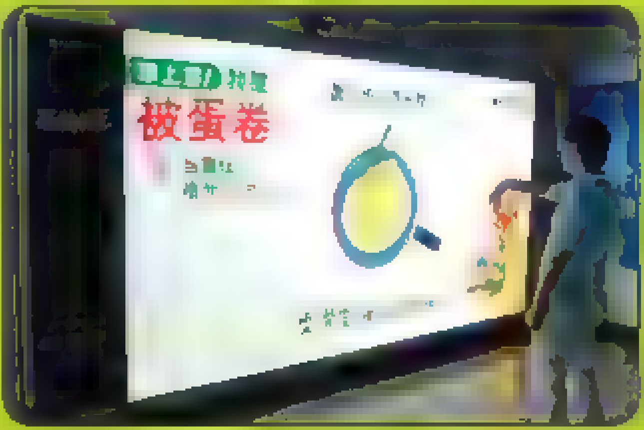
3 隔空传物，你懂的

淀粉们还记得我们之前介绍过的3D打印机吗？如今更加强劲的神器诞生了，它不仅可以完成3D扫描和3D打印，甚至可以传真3D物品！是的，科幻电影中的“隔空传物”已成现实！AIO公司开发的Zeus“宙斯”打印机自带机载电脑，该公司声称，不懂技术的人也可以非常方便地使用“宙斯”，其便利程度甚至

高于家用2D打印机。机载电脑上存有3D扫描数据，还可以从网上下载数据或进行3D传真。所以，下次当你需要一把锤子时，可以直接扫描邻居家的锤子，或者让他给你传送过来。怎么样，是不是很想用它给小伙伴传一个礼物呢？

4 在 LED 大屏幕上做早餐

爸爸妈妈会在炉灶上做早餐、会用烤箱做早餐，可你想过在LED大屏幕上“做早餐”吗？近日，在上海地铁站内出现了一则肯德基“被蛋卷”的互动广告，人们可以在现场模仿肯德基“被蛋卷”制作过程中的打鸡蛋、搅面粉、煎蛋饼、包馅等动作，人的动作会



即时体现在大屏幕上，同时也会触发相应的动画和音效反馈。

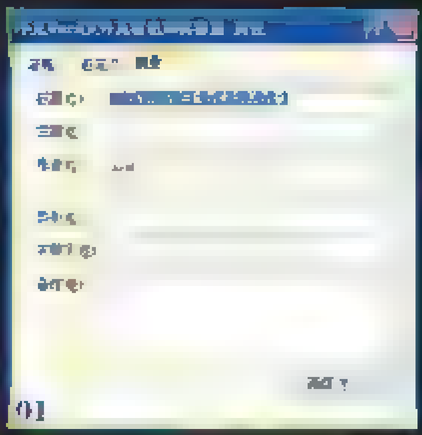
据了解，这个互动广告是由基美传媒为肯德基打造的，以计算机视觉和虚拟现实技术为基础，使普通视频广告根据人体动作产生相应变化。为使互动体验更具有真实感，基美传媒采用了德国产的红外感应Airscan装置，具有不影响LED显示屏整体外观、抗光干扰、可触摸等特点，可以即时捕捉互动人群的一举一动。

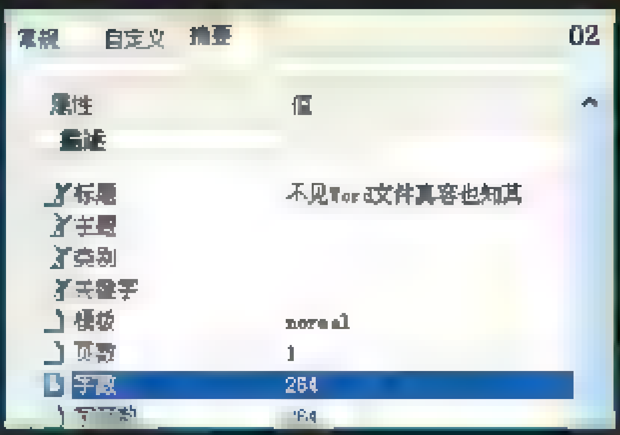
5 自动接送乘客的无人驾驶出租车

1 Word 字数统计不走寻常路

当我们要统计某个Word文件有多少字的时候，是不是还要先用 Word 程序将该文件打开，然后使用“工具”菜单栏中的“字数统计”功能来统计呢？其实我们完全可以在不打开文件的情况下获取其字数信息

在要统计字数的文件上点击鼠标右键→［属性］→［摘要］→［高级］，然后我们就可以查看该文档的页数、段落、字数等信息了（图1、2）


01

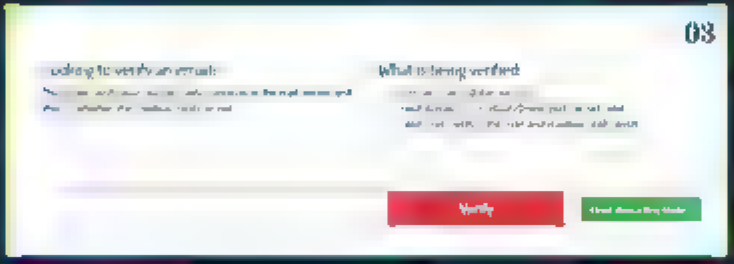


02

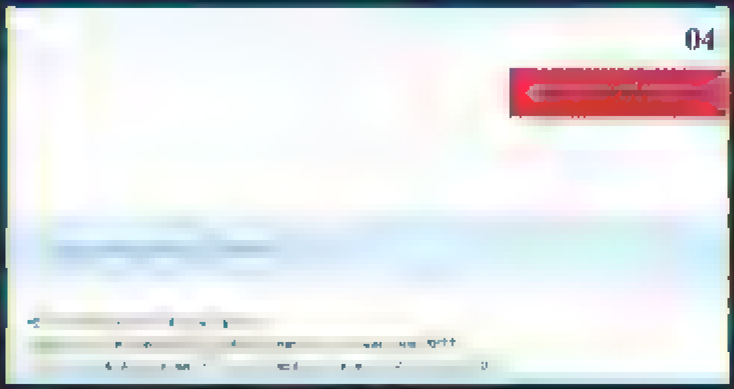
2 小小邮箱检查官

如果给自己的好友或朋友发送邮件失败，很可能是邮箱地址出错了，其实我们可以请“小小检查官”来帮我们检查一下该邮箱地址是否有效。

首先打开浏览器，在地址栏中输入“小小检查官”的网址：http://www.verify-email.org/，打开该网页。然后在窗口下方“Looking to verify an email?”项下的文本框中输入你要请它检查的邮箱地址，并点击右侧的“verify”按钮。这时，如果“Result”选项后面显示的是“OK”，则说明该地址有效；如果显示的是“Bad”，则说明地址错误，你就需要重新要一个正确的地址（图3、图4）



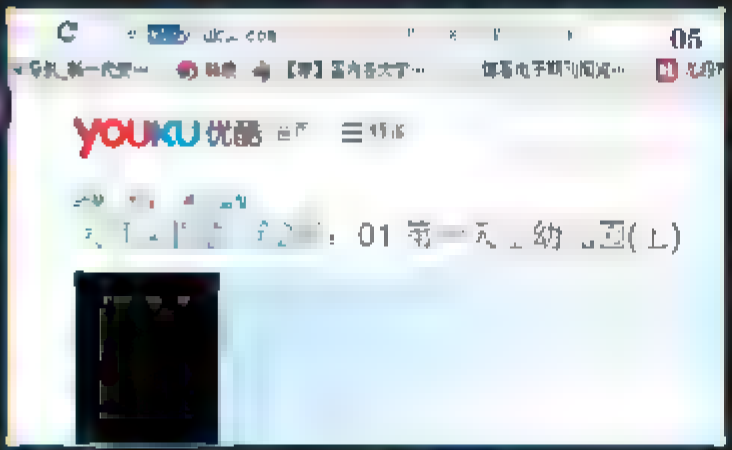
03


04

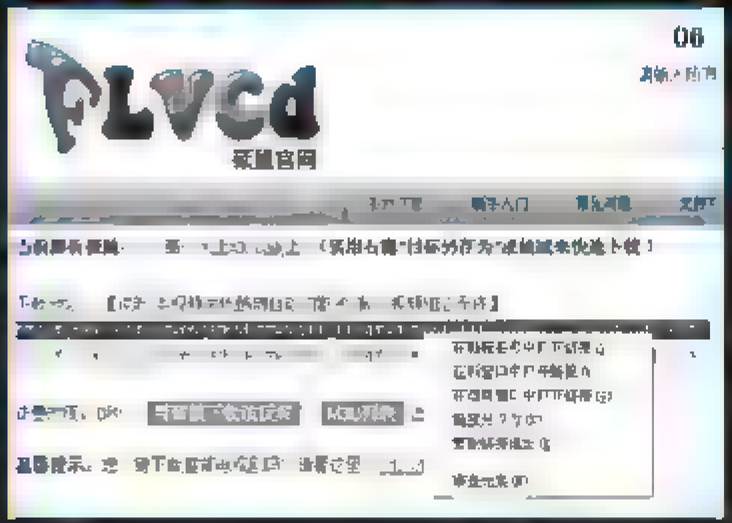
3 优酷视频轻松下

如果我们只是偶尔在优酷下载视频，那安装优酷客户端或第三方视频下载工具就有点小题大做了，其实我们完全可以“赤手空拳”将优酷视频下载下来

首先，在优酷网站中找到自己要下载的视频，在地址栏中的“youku”前加上“xia”，按下回车即可跳转到硕鼠官网的视频地址解析页面，然后我们就可以直接下载了（图5、图6）。另外，如果是下载土豆网的视频，要在“tudou.com”前面加“kiss”



05



06

4 零积分爱问资料也能统统下

当我们费了九牛二虎之力在新浪爱问找到自己需要的资料，却被告之下载需要积分（自己又没有积分），是不是只能放弃呢？非也！我们完全可以另辟蹊径，实现零积分下载。

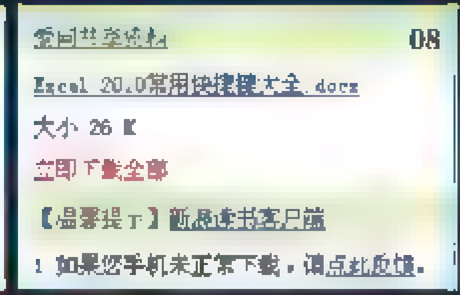
方法一：

找到我们感兴趣的资料后，点击“手机下载”按钮，在打开的窗口中点击“立即下载全部”按钮即可（图7、8）。

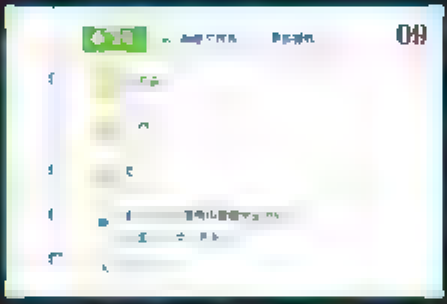
方法二：

首先登录自己的新浪账户，然后点击资料下方的“保存到微盘”按钮，然后进入我们的微盘，找到该资料并点击“下载”（图9）。

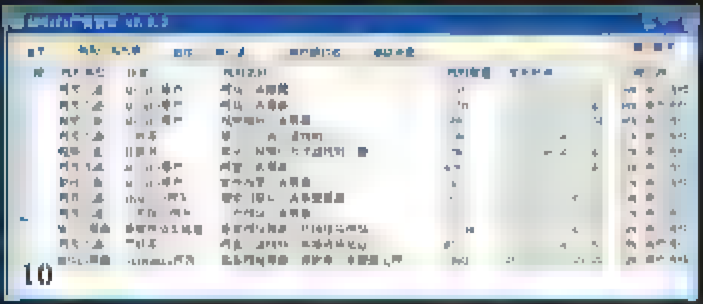
07

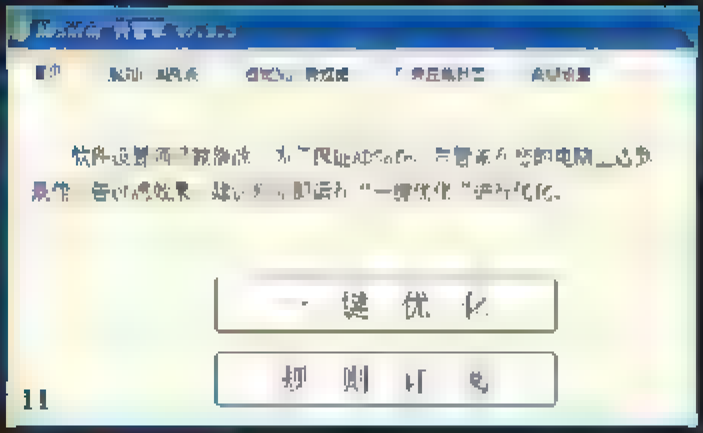


08


09

和视频广告说拜拜 5


10

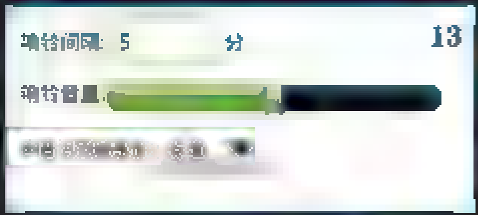


11

6 手机铃声也可声控

误了上学时间可不好（图12、图13）。

12



13

暗影模式之“迷失城堡”

●川龙

暗影模式是CF在今年7月全新推出的一种模式，影武者和佣兵两方对垒。下面就来说说两方的利弊都在哪里。

他可以说是幽灵的进化，通过不间断地行走来获得形态的进化！

形态1：透明，和幽灵行走时的状态一样；

形态2：隐身，但背后会出现一个红点；

形态3：全隐身。影武者虽然可以全隐身，但是在接近佣兵时，佣兵会感觉到杀气，而且佣兵的枪声、脚步声会降低，影武者的呼吸声、脚步声会增大。

和普通保卫者一样。当影武者接近时会降低自己的枪声和脚步声，而增加影武者的脚步声和呼吸声，并且屏幕右上角会出现“可以感觉到影武者的杀气”。佣兵一旦打中了影武者，影武者身上就会出现黄色的鳞片

影武老打法：

当！影武者有很多限制：不能随便乱挥刀

影武者三条大路路线：

1 影武者基地—旋涡—实验室—佣兵基地（图1）

旋涡这条路通常可以快速直接通到佣兵基地，但是通常会有佣兵扫射出口（图2），可以先在洞里来回转，转到全隐身，等佣兵停止扫射后再出去

出去以后会发现有一个门（图3），过了门就可以到达佣兵基地去虐佣兵了 而就是这道门，小龙曾经无数次倒在了那里……后期会有很多机枪手不停朝这里扫射，也有无数颗手雷飞过来 一旦你被子弹打中，就会被发现，所以要以最快速度冲出这道门，或者等机枪手换子弹时再冲出去

2 影武者基地—下大厅—实验室—佣兵基地（图4）

一般没有佣兵会在这里，但是上方可能会有，所以最好在左右两端的玻璃上面行走，以免被上面的佣兵发现。

3 影武者基地—上大厅—佣兵基地

佣兵出生后一般都会往这里走，不停地向这里扫射、扔雷，所以在前期并不推荐影武者走这里 不过在后期，这里却是 -条直通佣兵基地的好路

佣兵打法：

佣兵两条大路路线：

1 左路—上大厅、下大厅—影武者基地（图5）

这里相对来说是佣兵最多的位置，但并不意味着就非常安全 通常有一些影武者一步一步地从缝里过来从而搞一个连杀 不仅前方会有影武者，后面一样会有 一般情况下，会有一些影武者走下大厅或漩涡再绕过佣兵基地到达上大厅 所以，在上大厅防守时，一定要小心敌人夹击

2 右路—实验室—下大厅—影武者基地（图6）

这里也是一个非常危险的地方 一般很少会有佣兵来这里，如果来的话通常都是孤身一人，而不少的影武者会走这里，所以，来这儿除非有神级枪法或BT机枪、喷子，否则尽量不要做通过此地的选择啦 这里在后期依然会有不少影武者，所以，这条路基本上就是给影武者准备的

除了这两条路外，我还给大家推荐两个好定点：

1 左路上大厅前（图7）

在这里蹲着，只要感觉到杀气，迅速起身然后不停扫射，只要击中影武者，就能知道他在哪，然后干掉他了

2 左路右侧（图8）

这里比上一个定点要稍微难守一点儿，因为有两个方向可能会有影武者 还是老样子，只要感觉到了杀气，左右来回扫射就可以了，如果子弹很充裕的话，还可以冲下大厅和上边扫一扫，如果RP好一般是能扫到的

好了，本期“穿越火线”栏目就介绍到这里啦，希望大家在新“暗影模式”中能有更强悍的表现！

仙剑奇侠传五前传（四）

● Expcqr

第十一章

净天教进攻锁妖塔行动失败，另外一方面出于某些人的私心，净天教与武林结下了不解之仇。围攻覆天顶的计划也即将执行。

瑾轩回到明州，将二叔死亡的消息告诉父亲，父亲一边为儿子的归来开心，一边却因为弟弟的离开而难过。一怒之下，夏侯家决定整顿人马，前往覆天顶全歼净天教。瑾轩也想一同前往，却不料被老爸打晕。醒来发现自己被软禁了，在随身侍从的放水之下与瑕、暮菖兰汇合。三人一同前往覆天顶。

Tips: 前往绝行天途之前，先去把最后的两个支线剧情结束了，因为到了绝行天途就无法离开了。

支线剧情

侠道人道（完）　海富贵从瑾轩等人处得知了谢沧行的死讯后，显得非常伤心，但他最后的表现让瑾轩等人看到了谢沧行的努力没有白费，他让一个有着英雄情结的少年理解了真正的"侠道"。最后，菖兰从海富贵手里要回谢沧行最后送给他的绘画，虽然画工很烂，但是，却让菖兰潸然泪下。

长离未别（完）　（前往绝行天途前皇甫家触发）皇甫卓受了剑灵的支配，陷入了疯狂的状态，被瑾轩三人制服后得以安静下来，三人前往寻找剑鞘以安抚剑灵，常氏夫妇也在魔族的进攻中死去，在丹枫谷的坟前找到了常念（需战斗），常念说出了事实的真相，他并不是被绑架的孩子，而是那两个绑匪的儿子，自己年幼的时候得了病，工部郎中说需要孩童的血才能治疗病情，最终，常念在似恨非恨的感情中毒发身亡。回到皇甫家，魔族进攻时，夏姑娘为了唤醒剑灵的力量自愿付出了生命，皇甫家得以保住而不被结梦全灭。草谷前辈释放了剑灵，剑灵的戾气因夏姑娘的血而褪去，愿意守护在皇甫卓身旁，当问其姓名时，它告诉皇甫少主自己名为夏孤临（图1）。剑灵从皇甫卓身上离开的时候，因夏初临的请求带走了皇甫卓对她的所有回忆……可是这个名字，却让皇甫卓努力去回想一切，虽然很痛苦，皇甫卓也不愿意忘记与夏初临在一起的过去。

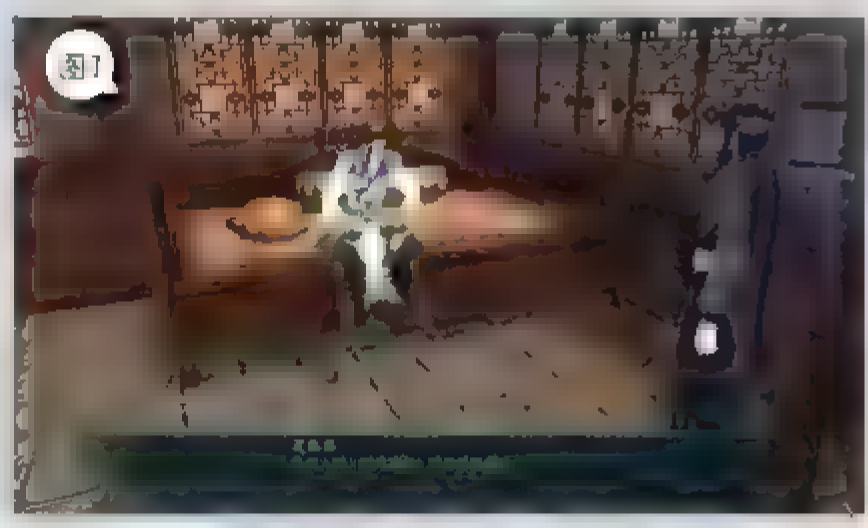


图1

机关兽剧情

选择强行突围获得称号【惊天战神】

选择另想办法获得称号【机关算尽】

选择另想办法就得去找到磁石，在机关兽前面使用磁石即可。

魔教夫妇与夏侯弟子僵持

选择化解危机获得称号【左右逢源】

选择报仇雪恨就能拿到人形怪的最后两个图鉴。

【锦书难书】的结局需要与玄曜召唤出的笔灵笔仙战斗，战斗后提升3级等级，并且获得最后称号。

（如果之前的任务全部完成了，就可以获得最后称号【剑牵情牵】）

原来枯木正是失踪的二叔，真正的二叔在二十年前"地龙翻身"的灾难中已经死去，瑕也是。枯木不但丝毫没有感恩大哥这二十年的兄弟情谊，反而痛下杀手，将夏侯家门主和主力全歼于此。枯木利用二叔身体的最后一击企图消灭瑾轩，却被瑕挡住，瑕受到了重伤，父亲在战斗中死于枯木之手。（图2）

枯木

HP 180000

攻击 900 仙攻 750

防御 1500 仙防 1500

满血时召唤黑球，二分之一HP以下召唤复制体，复制体只有被复制的本体能够伤害到。

称号

【锋芒毕露】不打破任何一个黑球。

【自命不凡】不消灭复制体的情况下打倒枯木或者在复制体行动前将其击杀。

战斗要点：

●开场将全部状态调至最佳，最好的符咒、最好的装备和最好的称号（默认【剑牵情牵】）。

●开场使用蕾兰和瑕的合击，到瑕的回合使用连携技，尽可能直接打掉枯木二分之一的血量，不然就只能给暮蔼兰吃烤鸭，在　回合内将枯木血量降低到二分之　，否则黑球的爆发性伤害很可能会导致团灭。瑕的工作是给蕾兰吃烤鸭，瑾轩的工作是每回合负责补血。

●不能使用群体仙术，否则就拿不到最好的两个称号了。

瑾轩整个人都快崩溃了，此时，暮兰提醒瑾轩赶快离开已经坍塌的绝行天途。唤来云来石，瑾轩决定完成瑕的遗愿，将其埋葬于司云崖。不料此时枯木寻来，垂涎瑕身体已久的枯木终于等到了机会，占据了瑕的身体。

瑕送给瑾轩的玉又救了瑾轩一命，破碎的玉仿佛唤醒了瑾轩的意识，瑾轩决定夺回瑕的身体，为武林，也为自己和瑕。（图3）

魔化·瑕

HP 225000

攻击 480 仙攻 900

防御 600 仙防 1500

与瑕一共要战斗两次，第一次需要将其击倒，出现CG后再战，第二次只要坚持10个回合即可。

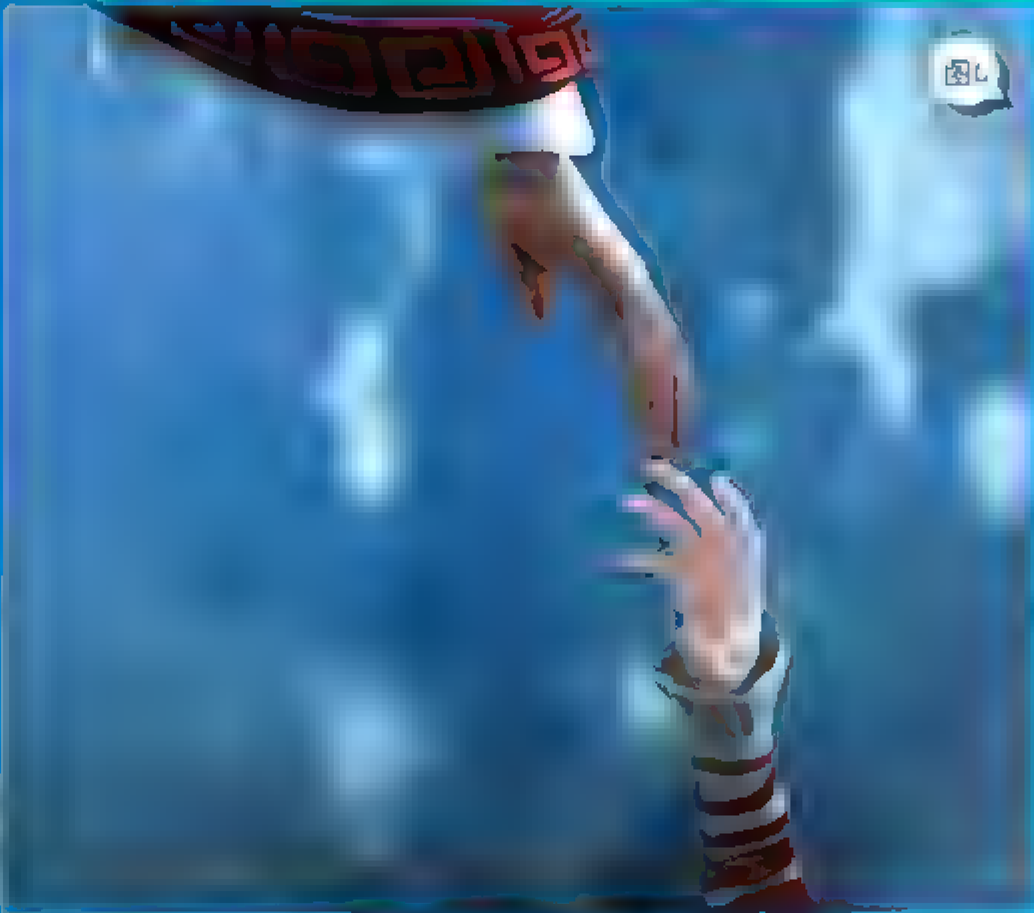
战斗要点：

●普通攻击都为火属性攻击，提高仙防是非常重要的。

●优先消耗傀儡，因为每三个回合瑕就会消化一个傀儡补充HP。

●要使用仙术战斗的话，可以选择瑾轩最高数值的相性仙术。瑕虽然阴属性抗性高，但是阴属性仙术本身的伤害就远高于元素系仙术的伤害。最后一战中，瑕所有属性的抗性都一样。

●打不过的都是本身等级不够，到了此时除了修改器也没别的方法了。



瑾轩看见瑕很痛苦，他想用瑕的武器刺入她的身体，将她从痛苦中解脱出来，并且带着自己一起去没有痛苦的世界。可是，瑕渺小的灵魂战胜了枯木，夺回了身体的控制权。那一瞬间，瑾轩扑向悬崖边缘的瑕。

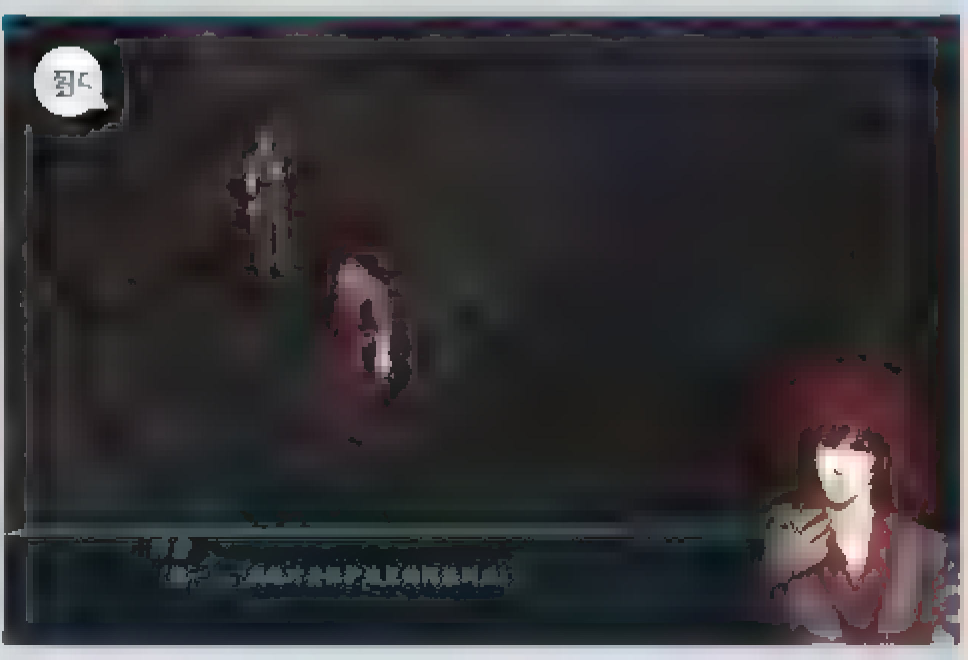
瑕醒过来了，微笑着推开了失去平衡的瑾轩，自己坠入悬崖。瑾轩突然明白了什么，义无反顾地从悬崖上跳了下去，在空中企图握住瑕的手（图4）。

（大结局）

其他支线剧情大揭秘

第八章

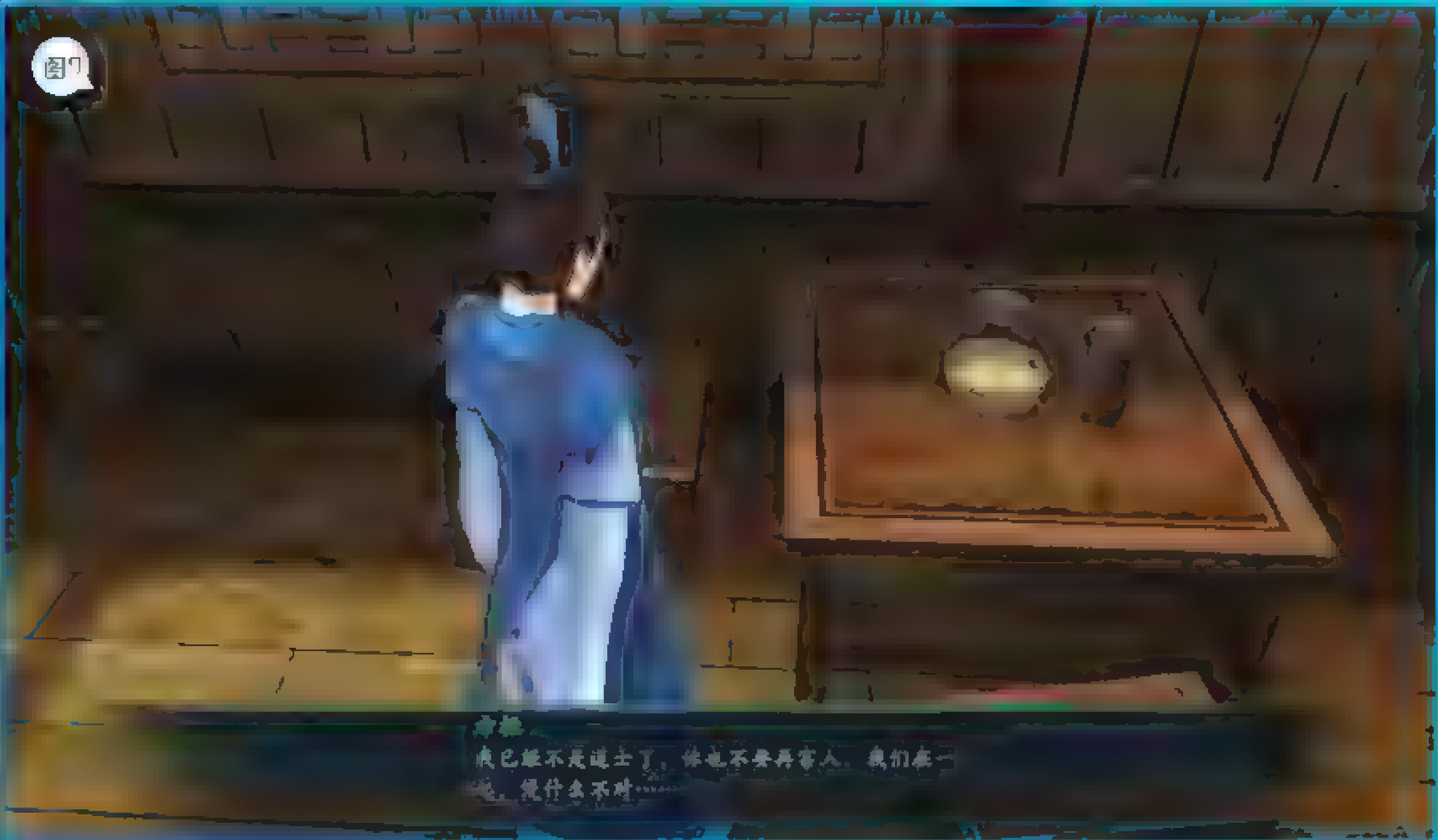
来焉去焉（完）：（厉岩对姜世离做出门属宣言后，覆天顶门口触发）厉岩有点担心身在楼兰的盘晓，让瑾轩等人带其去楼兰见一面。看见了和母亲在一起过着艰苦生活却感觉很幸福的盘晓，厉岩没有去打扰他们，而是默默地回到了覆天顶，不善言语的男孩用另外一种方式表达了对瑾轩的关心。厉岩想起了千峰岭的悲剧，握紧了自己的拳头，对自己说要保护好这里的所有同类，不让那一幕重现……正在憎恨人类的时候，结萝出现在了他的面前。于是，厉岩只能处在这种对人类想恨却恨不起来的纠结之中了。（图5）



侠道人道4　海富贵又失踪了，和海盗帮的人聊天得知少主最近沉迷一种武功的修行。在凝翠甸的行脚商人附近能找到海少爷，帮助其击退妖物。再到凝翠甸至碧溪村的乘船处附近触发剧情。再见江平安，原来江平安就是巨鲸帮的大小姐。事件结束后，可以获得菖兰非常好用的专属武器。

素问何问（完）：（覆天顶回来后在碧溪村老地方触发）在教室外面又看见了偷偷听课的张瑶，这次张瑶居然没有了之前的大胆，而是躲在角落偷看。原来病状有了好转后张瑶不再是那个不顾一切随时可能离开的女子了，众人笑着把她带到了课堂上，小初说没有张瑶在一旁陪着上课觉得好无趣，岳明臣也说希望张瑶能陪着他一起上课。以后他们也会一起看着孩子长大，一起在这个世外桃源般的村落中老去……张瑶最终得到了自己想要的幸福。（图6）

图7



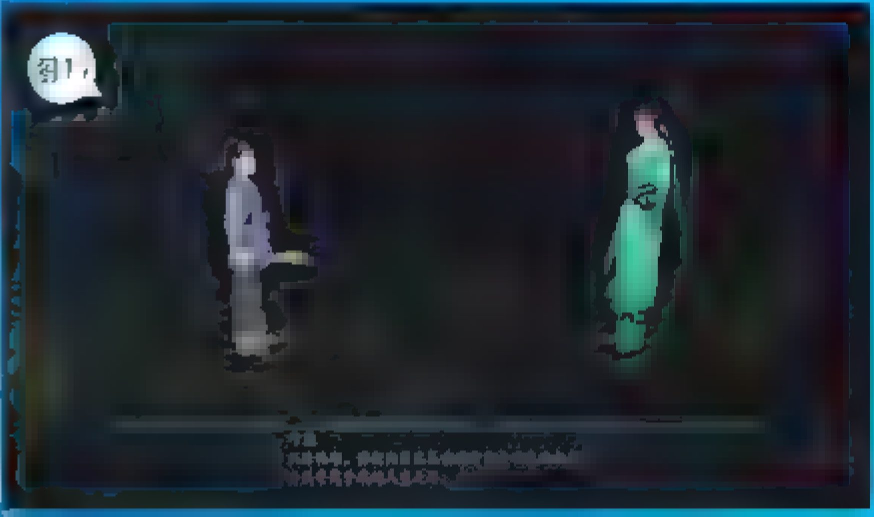
幻梦吉梦4（在被哥哥赶出家门后，未[illegible]休[illegible]，在[illegible]溪村村长家旁边的小路上，[illegible]见[illegible]了[illegible]可[illegible]这个[illegible]，在[illegible]的时候，谢[illegible]和萧轩二人[illegible]书，结果把书给弄破了，被[illegible]一番[illegible]绝对不能还手[illegible]还手[illegible]结束了。菖兰让谢沧行把书粘好，第二天还给她。

幻梦吉梦5（在打[illegible]，要离开村子前，[illegible]情触发的地方）菖兰知道了一切后[illegible]，谢沧行把粘好的书[illegible]了[illegible]，让其去安慰菖兰。[illegible]也告诉了[illegible]人他与菖兰的关系。最后，[illegible]的菖兰[illegible]定会带着解救村子的药回来找他。（图8）

图8

[illegible] 同 [illegible] 对 [illegible] 情 [illegible] 人方 [illegible] 情 [illegible] 欧阳母 [illegible] 择了默认，[illegible] 来的玉笛，[illegible] 情的传 [illegible] 图9

[illegible] 惆怅，他在 [illegible] 身上才 [illegible] 名真正的人伙，而 [illegible] 图10



[illegible] 仙岛 [illegible] 来后，皇甫家后院触发 [illegible] 已经长大的 [illegible]，皇甫卓收其为徒，希望 [illegible] 起来，但是看 [illegible] 小时候的伤太深，所 [illegible] 此时，几人想起了夏姑娘，此次 [illegible] 皇甫卓言"剑灵 [illegible] 导致夏姑娘身体 [illegible] 回来后一探究竟 [illegible]，暮霭村村长家 [illegible] 要搬去真正让他们 [illegible] 切。他和 [illegible] 丹是她的负担，他希望菖 [illegible] 那本书被修补得很好，可 [illegible] 说出了自己对菖兰的爱 [illegible] 并 [illegible] 为 [illegible] 幸福献上最真的祝福 [illegible] 图11

《模拟城市 5》如何运作卫生、安全、消防事业

秃才的酋长大人您好，小弟请教下《模拟城市 5》，想要让城市完好的话，卫生、安全以及消防应该如何来运营？（绿豆芽猿）

安全、卫生、消防关系到整个城市的平稳运作，由于游戏中状态会积累，比如初期没有警察局，那么过多的犯罪会引起犯罪影响力提升（橙黄），导致社会治安紊乱，从而导致市民的不满，商业无法发展，这就是蝴蝶效应。在警力方面，管理的好，一个警署就够了，警署相对于警察局的优势是有每隔 30 分钟巡逻的警车，犯罪预防和警探厅其实挺奢侈，不如增加些警车来的实际。消防方面，最好用的还是消防直升机，如果遇到不去灭火的情况，先查看区域内是否有飞机场，然后拆了不会灭火的消防直升机再重建。核生化是针对工业的，消防队长办公室是针对高收入人群的。至于卫生方面，推荐有一个医院就可以了，因为诊所的病床容量实在太小，而且扩建时不方便预留空间。紧急应变中心是必须建的，而健康中心是高收入人群的需求品。掌握这些，你的城市基本运营就不会存在太大的问题了。

伴着丝丝的凉意，不经意间 11 月已向我们走来了，转眼间 2013 年也只剩下短短的一个月了，看着这即将逝去的 2013，似乎我们还有太多的事情没有来得及去做，既然如此，就让我们赶紧加快速度，不要让 2013 年就这样在我们眼前悄然划过。好了，让我们追赶 2013 年最后的尾巴吧！

酋长SOS

《文明 5：美丽新世界》中伟人单位的使用技巧

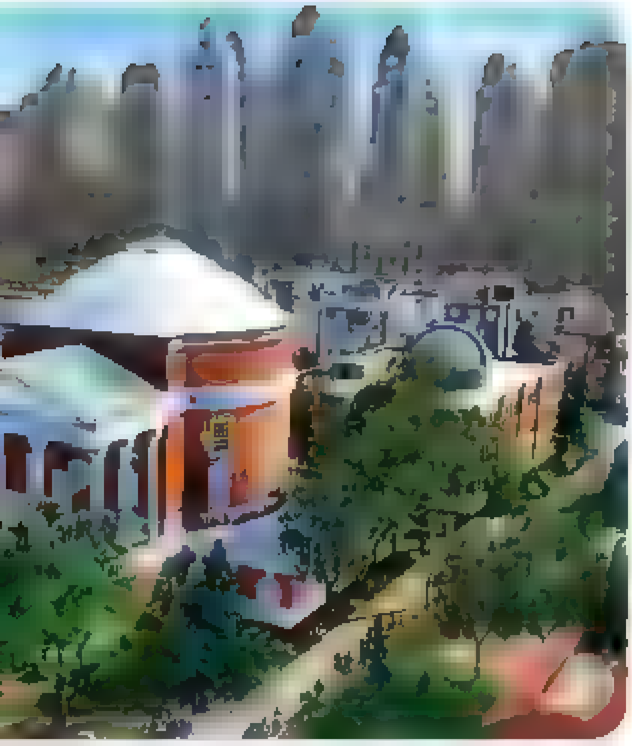
酋长您好，请问《文明 5：美丽新世界》中的伟人为什么经常会被干掉？（放飞吧京）

游戏中的伟人均为平民单位，除了大先知在遭遇敌军单位时会被俘虏外，其他的伟人均会被消灭。伟人往往很重要，所以请保护好你的伟人。需要说明的是，陆地上的伟人进入水域后变

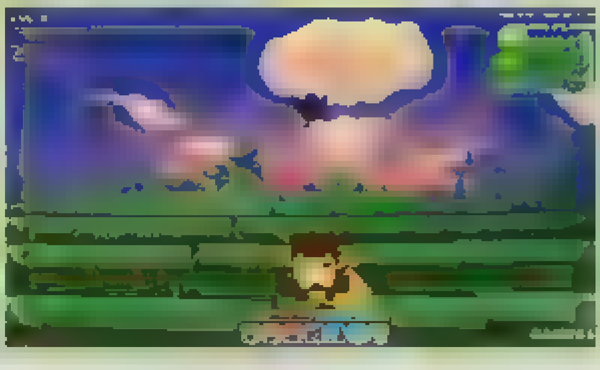
《欧陆风云 4》关于贸易节点的选择

酋长大人求救，我想问一下《欧陆风云 4》这款游戏中，应该如何选择贸易节点，有没有可以推荐的地方，谢谢（九天大象）

贸易节点的选择，主要还是看个人喜好，欧洲只有塞维利亚这个节点不错，上游有加勒比和毛里塔尼亚线路可以完美覆盖全美洲和非洲，再通过好望角覆盖亚洲。线路一般是电脑自动选择最大化的。船多了以后什么基础设施加成都不算是个事儿。流经节点多了，商人翻倍的收益也就多了，和别人分掉的利益相比也不算是个事儿。总之只要节点够长，中间都有商人转运就肯定不会少赚的。



为海上单位，有一定的战斗力，故而在遭遇敌人海军单位时不会像陆地上一样被“踩死”，但海军统帅作为海上平民单位会被踩死。另外一些可以在遭遇近战时有概率撤退的单位，不会因为正在保护伟人而坚决与敌人战斗，一旦触发了他们的撤退，伟人将会立即被消灭。



《立方体世界》弓箭手技巧

首长快来帮帮小弟，跟您请教下《立方体世界》中的弓箭手应该如何来玩？（人云之名）

这款游戏中的弓箭手是很强的一个职业，而且在打法上弓箭手的战斗技巧也很特殊，可以用他的后跳来干掉很强的对手。比如大家在比较开阔的地方使用后跳，在落地的瞬间，立刻接下一次空格，这样你就会发现，速度比第一次跳跃只是减弱了少许。如果你的空格每次都接的很及时，就相当于一次后跳达到了多个后跳的效果。这个效果，在打击敌人的时候会非常好用，不信，你就试一下吧。

《植物大战僵尸2》怎么打木桶僵尸

首长大人SOS，请问《植物大战僵尸2》中应该怎么来打木桶僵尸？（风神）

如果你把木桶僵尸打爆后，会跳出小恶魔僵尸，所以一定要尽快杀死木桶僵尸，否则小僵尸跳出来到了前面，那就很危险了。除了利用高攻击之外，还有一种最简单的方法，那就是使用棘草（地刺）放在木桶僵尸的前面，之后木桶就会爆掉，这时击杀小僵尸就会非常容易了。不过棘草被破坏掉了木桶后会消失，所以开场就要多种棘草。

《骑马与砍杀：永恒世界》如何才能买到东西

首长大人，小弟问一下《骑马与砍杀：永恒世界》这款游戏中，应该如何才能买到东西，为什么商人不卖给我东西呀？（功夫大师）

在这款游戏中，买东西要注意以下两点：首先，手上必须没有任何东西，也就是必须空着双手，如果手上拿着锄头啊，刀剑什么的，是买不到东西的；其次，钱要够，这是必须的。然后对着你要买的武器的模块，按一下“F”键，点完“F”键你会听到“叮”的一声金币落地般的响声，你再看看，你的东西是不是已经买到了。

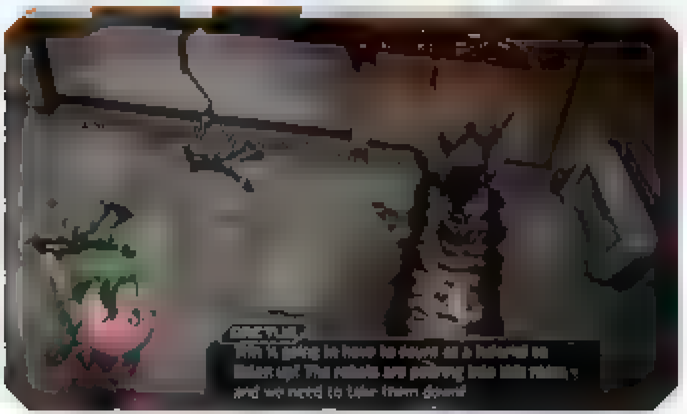
这是一款异常激烈的区域射击游戏。在未来世界里，世界将被各种奇异的机甲战士所统治，虽然他们能力出众，但由于程序设计的疏漏，导致它们与人类反目成仇，在实验室胡作非为。为了消灭他们，卡图斯和他的小伙伴们必须再次拿起武器，保卫即将被冲垮的机甲实验室。

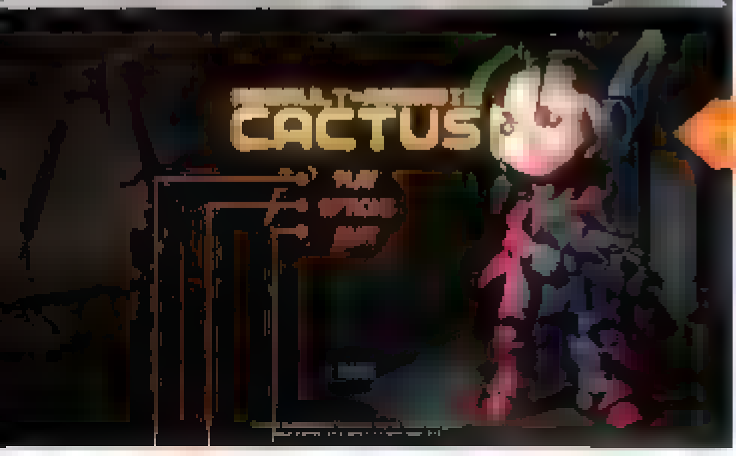
游戏的画面非常动感，Q版主角看起来也非常可爱。游戏虽然操作不难，但是要玩得好需要下很大功夫，必须有犀利的走位、精确的瞄准与瞬间的判断力才能发挥最强的攻击效果。

●暴暴蓝

卡图斯

一、界面简介





退出游戏

游戏设置

开始游戏

切换全屏

分辨率

画质设定

确定更改

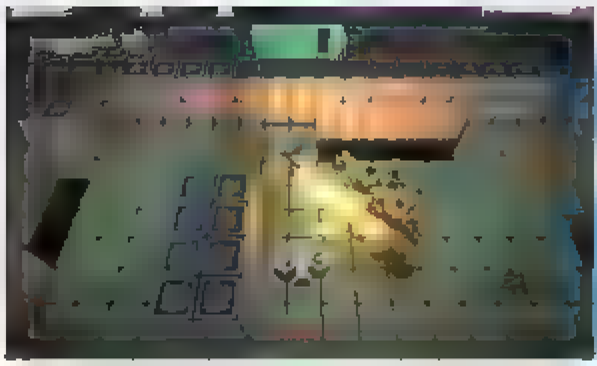
恢复默认

游戏共有几个角色可供选择，每一个角色都有自己特定的主武器与副武器，武器的性能特点也有很大的差异。

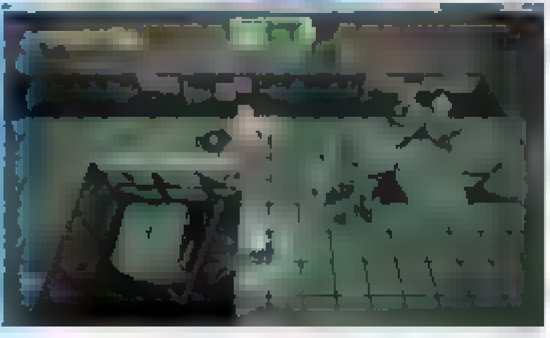
暴暴蓝找遍网络，也只找到了该款游戏的试玩版，共有4个关卡可供体验。不过没有关系，这已经足够我们玩上一阵子的了。当我发现它完整版的时候，一定会在光盘里呈现的。

二、游戏简介

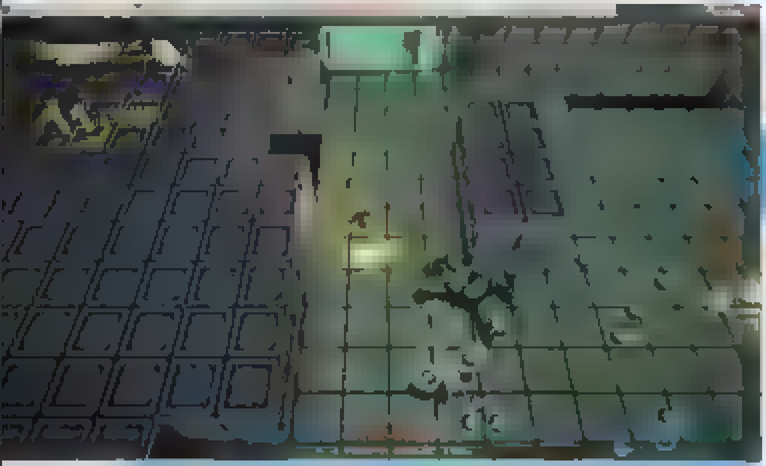
1 游戏采用键盘W、A、S、D键控制角色进行移动，鼠标控制准星位置，点击鼠标左键进行射击，点击鼠标右键切换至强力副武器。



2 副武器杀伤力巨大，能够给予敌人一击致命的伤害，但是冷却时间较长，在攻击大批敌人的时候使用比较合适。

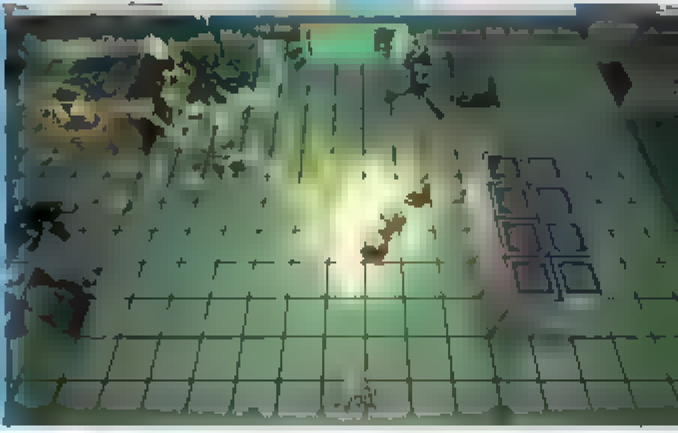


3 当消灭敌人后，我们可以通过收集掉落的能量球来积蓄足够的攻击能量。有时，敌人还会掉落各种增强状态的道具。

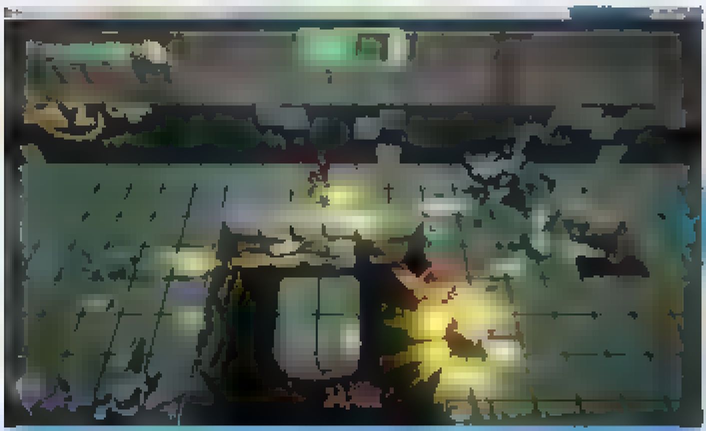


4 如果增强道具没有在本屏显示，就会在相应的方向出现指示标志，提醒玩家注意收集。当然，在出现小型BOSS以上级别的敌人时，也会出现相应的指示标志。

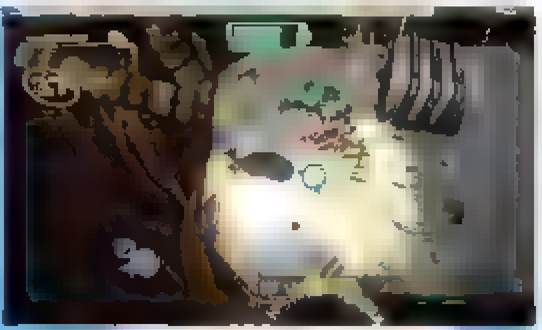
5 看！在得到黄金翅膀道具后，角色的行动速度提升得非常明显。这时大家一定不要乱冲乱撞，以免不小心撞到飞行的子弹上。



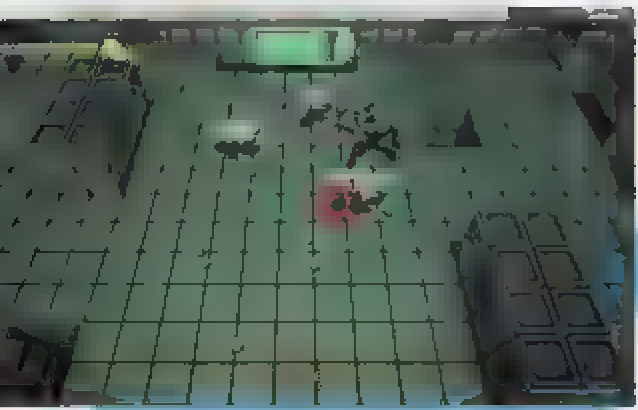
6 在得到卫星炮道具后，角色的两边会增加两个能够发射与主武器相同弹药的卫星炮。这样就相当于提升了三倍的攻击力。



7.敌人凶猛异常，而且会从四面八方不断地涌出，因此在攻击来犯敌人的同时，利用巧妙的走位，把敌人吸引到相同的位置，然后利用强力副武器进行大规模消灭。



8 LEMON的短距离散弹枪拥有强力的近程攻击能力，先将周围敌人聚拢在一起，然后仅利用主武器就可以对敌人进行清剿。



9 并不是所有敌人都对你紧追不舍，有时，他们会向天上发射一枚导弹，这时地面就会出现一个红色的导弹标记，[illegible]秒钟后，导弹就会降落在该处。因此，大家一定不要在一个位置停留太久

10. 当遭到强力攻击后，我们的角色会暂时处于晕厥状态。这时，只要狂点鼠标左键角色就会伴着一个超大冲击波苏醒过来

11 屏幕中央显示的电池含量就是角色的生命值。在攻击敌人的时候，是有一定几率掉落补充电池的，大家一定要记得收集。尤其是电量变为红色的时候，补充电池的掉落几率会大幅提升。如果没有来得及补充电源，闯关就会失败

12 最后的BOSS关卡需要熟悉每一回合BOSS的进攻套路，然后在子弹序列的空袭中找到安全的站位空间，然后对BOSS进行攻击。如果机会合适，尽可能使用强力副武器进行攻击。还有，记得收集每次BOSS倒下后掉落的补充电池，这一点很重要

13 当完成关卡任务后，系统会对当次挑战进行各项数据的统计并进行综合能力评级

由于[illegible]6
[illegible]

蒙特祖瑪的宝藏4

●瓜子

这款游戏相信大家都不会陌生吧，“蒙特祖玛的宝藏”前 部我都为大家详细地介绍过。第四部在情节上更加离奇，画面上更加精致，特效上更加绚丽，系统上更加有趣。但万变不离其宗，主体部分还是经典的换位消除类游戏。

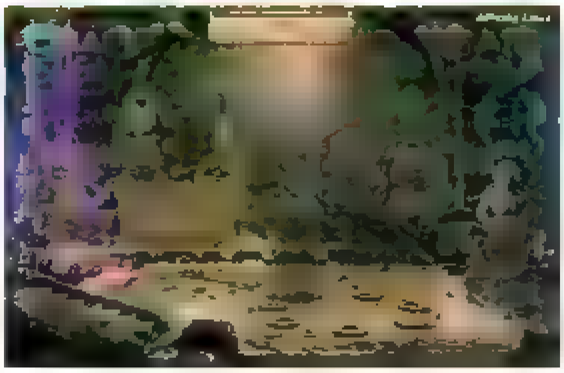
一、界面简介

1 主界面

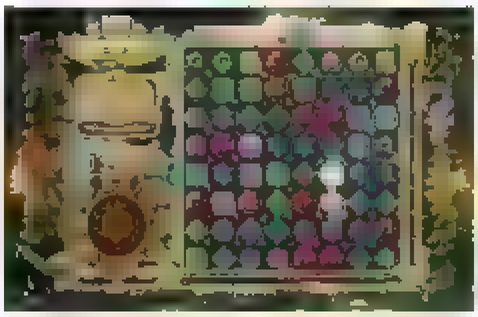
2 [illegible]面

二、游戏简介

1 游戏中必须通过故事模式，才能够解锁探秘模式与解谜模式。在故事模式中，每一尊圣像都代表了一组关卡的集合。

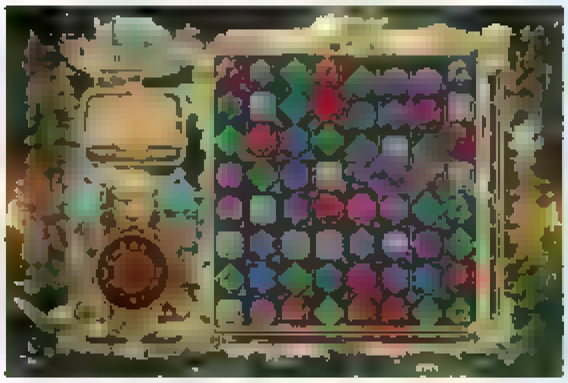


2 游戏可利用鼠标操作， 个或 个以上相同颜色的图腾处于垂直或水平位置即可被消除。

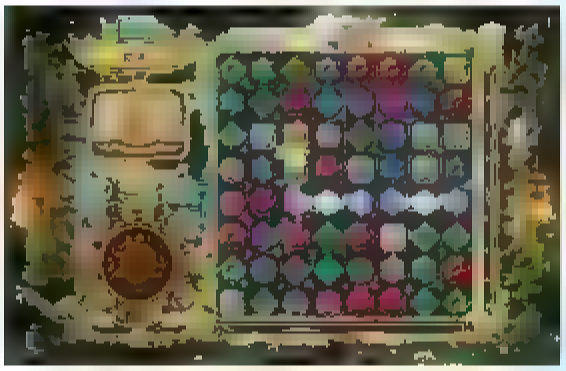


3. 交换之后，三枚紫色图腾处于一条水平线，即可被消除。

当被消除的图腾镶嵌有宝石的时候，宝石也会被同时收集到右侧的加成宝石槽中。当收集到一定的数量，消除图腾后的得分就会依据目前加成宝石槽的刻度而进行奖励。



4.同时消除的图腾越多，得分也就越高。淀粉们，加油吧！



一位不愿意透漏姓名的忠实超级淀粉

致少电——吐槽

又是一年暑假到，今天，我打算翻一下“少电”的老杂志。这不，翻到了2010年10月，看到这段文字，不禁开始抱怨，“我们的读者对象是少年儿童，所以我们不能把不准确甚至错误的信息传达给他们，因为他们对于书本是缺乏自主判断能力的，很容易因为我们而把错的当成对的···”可为什么“少电”还是有那么多BUG呢？愿你们能给我一个满意的答复。

毛毛：E类栏目顶（虽说有西西一份）！可惜电脑系统是winXP（SP2）的装不了安卓模拟器，所以求“蓝栈”安装目录（其他效果好的也行，安装复杂没事）。若有苹果模拟器也发给我。

暴暴蓝：游戏都不错！只是缺少dx_q_43.dll，下下来装上也不行，这是怎么回事？

鱼小朵：Q族报告很实用！只是……好像有稿件重复的情况。

八爪鱼：科技偷偷报比Q族报告实用（因为我没QQ），但好像有些科技换汤不换药。

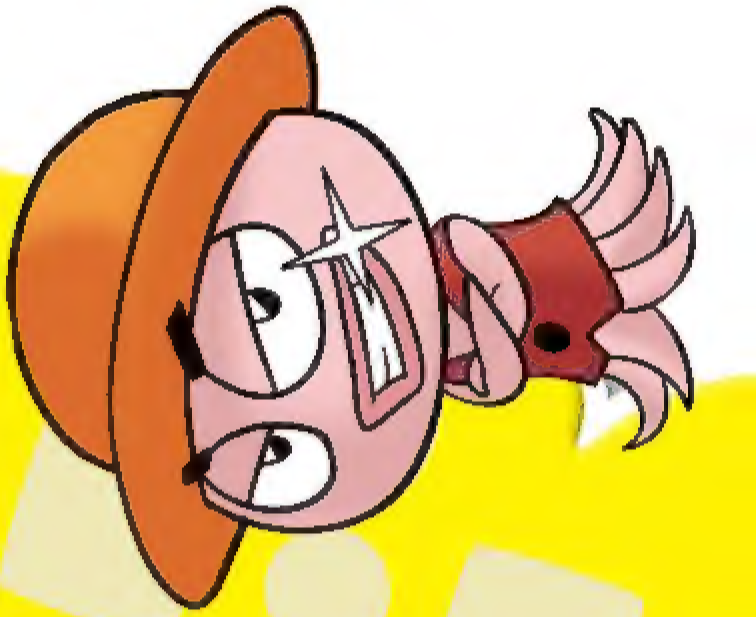
[illegible]：E仔俱乐部也不错！但可以把字放大点吗？谢谢！

疾风：能不能介绍一下root全攻略啊？别也说只能在root的机器上用！

迪迪：虽说把你放在最后，但你的！传奇和游间道却是最好看的，千万不要三天打鱼两天晒网的！

其他小编不知道其负责栏目，所以不知道说什么

北京 川龙



我与“少电”的缘分

淀粉们，本期我在 E 仔俱乐部谈一谈我与“少电”的缘分。

话说我还只是个上初一的学生，怎么就会给“少电”写稿子呢？哈哈，这还得从 2011 年年底说起。

2011 年 12 月，我在家里无聊地上着贴吧。我在 2011 年 7 月刚刚订的“少电”，且对这本书很感兴趣，于是就在贴吧搜索上输了“少年电脑世界”六个字，出来了一个贴吧，我点了进去。

一进去，里面真是什么都有，从 C++ 到星际 2，各种奇葩帖子、另类楼主屡见不鲜。置顶的帖子是一个关于谁知道小编 QQ 号的帖子，竟然有 184 条回复消息，正巧我也想知道，于是就点开了，哇塞，各个小编的 QQ 号一个不落！我看了看，他们说只有丢丢常在线，于是，我加了丢丢的 QQ 号。

等了将近一个星期，本来都以为没戏了，谁知真的同意了！从此，我每天放学后都和丢丢聊天，但只可惜每天晚上我和他说的话，他甚至好几天后才回答我。终于有一天，可能是他工作过于繁忙，竟然好几个星期没有理会我。我这才发现我好像打扰了丢丢的正常工作，于是从此下决心不再打扰他……

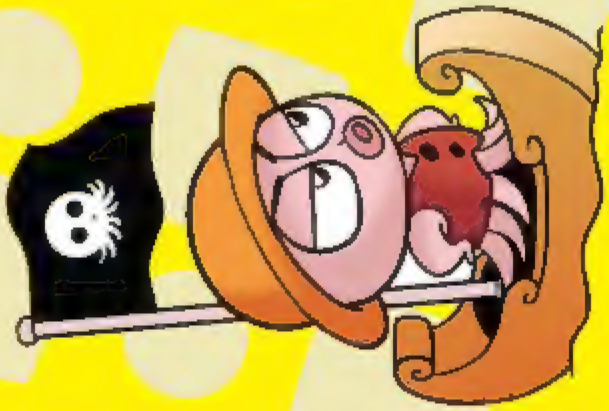
就这样，一年过去了，2012 年的 11 月份，“少电”里突然出现了一个 Panda 写的介绍 CF 的小栏目，别看是小栏目，我反反复复看了有十几遍。这时，我的脑袋里萌生了一个想法——搞到 Panda 的 QQ 号，和 Panda 一起聊聊 CF。由于 Panda 是来编辑部不久的新小编，我都找遍了，网上还都没有他的 QQ 号，正在我束手无策之际，我突然想起了一个人——丢丢！对！可以去问问丢丢！于是，我打开了已经一年多没有打开的“陈旧”的丢丢对话框，问了一下。

丢丢回复我了！看着屏幕右下角的闪动的变形金刚狂派标志（丢丢的头像），我迫不及待地点开了，可显示出来的却是：“不行，小编的 QQ 是不能随便加的。”这让我很失望。但是我依然没有放弃，继续追问、请求。终于，经过我千辛万苦的追问与请求，丢丢把 Panda 的 QQ 号给我了！

我立马加了 Panda 的 QQ。Panda 竟然每天早晨 9 点到下午 5 点 15 一直在线！从此，我每天放学以后都和 Panda 聊 CF，Panda 也不厌倦，也聊得饶有兴致。

终于，Panda 看我对 CF 这么有看法，想让我给他写一篇关于 CF 的稿子。我非常激动，认认真真地写了我的第一篇稿子——《“最黑的爆破地图”黑色城镇》，并且通过了 Panda 的考核，登在了 2013 年 4 月份的“少电”上。

从最开始的黑色、沙漠、鹰眼地图介绍，到双卡、泼射技巧详解，又到暗影模式详解，我已经和“少电”一起度过了半年多的时光，也在“少电”上留下了我的痕迹。希望大家能玩好 CF，不充钱就成为 CF 中的高手，我相信以后的 CF 栏目将会更加精彩！



亲爱的川龙：

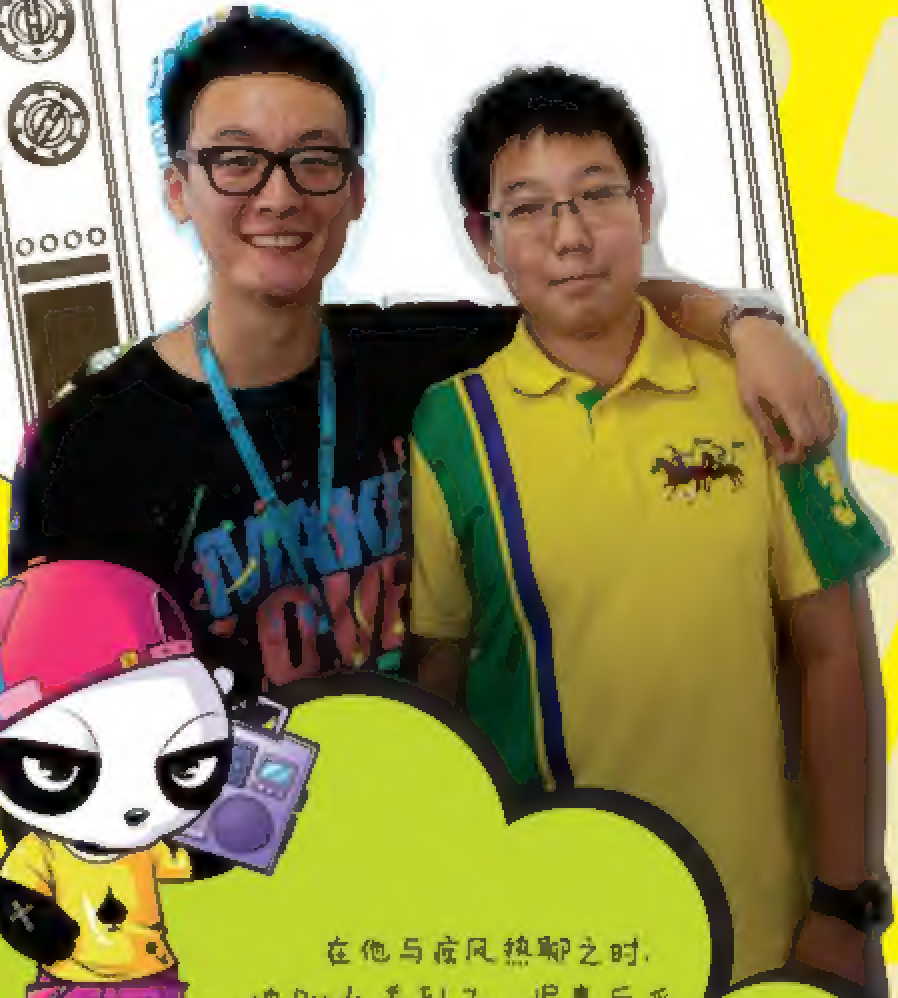
不用我说你也知道，当然是我Dando来给你写信啦，哈哈。我必须要说，你也是从淀粉蜕变成为作者的又一典型啊！为了把更好的CF稿件呈现给大家，我还会和你继续努力，共同进步，继续不断把各种攻略带你改稿再改稿，修稿再修稿的……哈哈，我还想对各位淀粉说，川龙带着“少电”去过韩国哦，我们的“少电”是不是也算出国了呢。哈哈，就一张川龙拿着“少电”在韩国的靓照！你们看出是第几期杂志了吗？

淀粉突袭“少电”编辑部

没错，淀粉们又开始了新一轮疯狂的突袭，这次是谁呢？就是他！来自北京的郭砚仁淀粉！让我们看看他的突袭路线吧！

首先，他来到了基基蓝的领地，两个人做了长久而亲切的交谈！高瞻远瞩啊……

马上，他以迅雷不及掩耳之势又拦住了疾风，与他畅聊后进行了正式的合影留念！



在他与疾风热聊之时，被Panda看到了。据事后采访，Panda说一看小郭同志就有一股游戏之王的气质，必须拦住了来张合影！

滚粉们，你们没看错，我只能说小郭同志你太有福气了！！！轻易不出山的老大毛毛都被你撞见了，幸运之神真的是很眷顾你啊，看你一脸的幸福，已经知道你的心情是无比的激动啦！

哈哈，还要感谢小郭同志的妈妈，在炎热的夏天给小编们带来了凉爽的冰糕，再次感谢您哦！

2014 优秀青少年 拟组织 赴港文化交流活动

红领巾万里行

活动时间（拟定）：2014年2月7日—2月12日

活动宗旨： 进一步加强与香港特别行政区少年儿童和青少年社团的交流，建立与香港青少年社团间的长期友好关系，增进两地青少年之间的友谊，按照"请进来、走出去"的方针，引导广大少年儿童在对外交流学习、实践与体验中开阔视野、增长知识、提升能力。

香港迪斯尼乐园

香港大学

香港科技馆

参加对象及人数：

1、8-14周岁优秀青少年学生或优秀少先队小干部。
2、要求品学兼优、身体健康、有较强的自理能力。
3、优先选择有特长的学生。
4、名额为100人，额满为止。

组织机构：

邀请单位：香港青年协会
主办单位：中国少先队事业发展中心
承办单位：全国少年儿童夏令营活动管理中心
协办单位：青岛智趣源文化传媒有限公司

2014 中国优秀青少年 拟组织 赴韩文化交流活动

红领巾万里行

活动时间（拟定）：2014年1月20日—1月24日

活动宗旨： 引导青少年成为中华文化的热情传播者、中华文化同世界各国文化交流的积极促进者、中外友好交往的民间小使者；帮助青少年在赴韩冬令营活动中，进一步增长知识、提升能力、锤炼意志、开阔视野，增强国家意识和民族自豪感；促进中国青少年与韩国青少年之间的友好交流；展示当代中国青少年健康成长、快乐向上的精神面貌。

韩国著名KBS电视台

首尔市市民安全体验馆

韩国总统府青瓦台

组织机构：

主办单位：中国少先队事业发展中心
承办单位：全国少年儿童夏令营活动管理中心
协办单位：青岛智趣源文化传媒有限公司

参加对象及人数：

1、8-14周岁学生。
2、身体健康，有较强的自理能力。
3、名额为100人，额满为止。

现接受预报名与咨询，欢迎团教部门、学校、教育机构等组织推荐

活动咨询：

逄老师：电话—（0532）80829429 -8003　手机—15621089617　QQ—282612896
史老师：电话—（0532）80829429 -8088　手机—13853299383　QQ—188202818
传　真：（0532）80829429　网址：www.zhiquyuan.com

以中国少先队事业发展中心全国少年儿童夏令营管理中心最后文件为准，正式接受报名